2006年 总第210期

Popsoft

大众软件®

半月刊

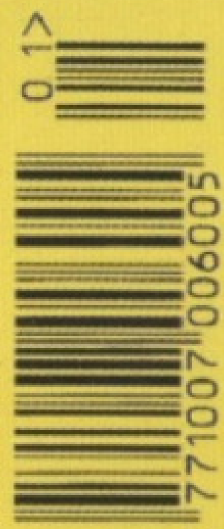


www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

01

中国电脑游戏产业报告2005



ISSN 1007-0060

飚车

ONLINE

CTRACER

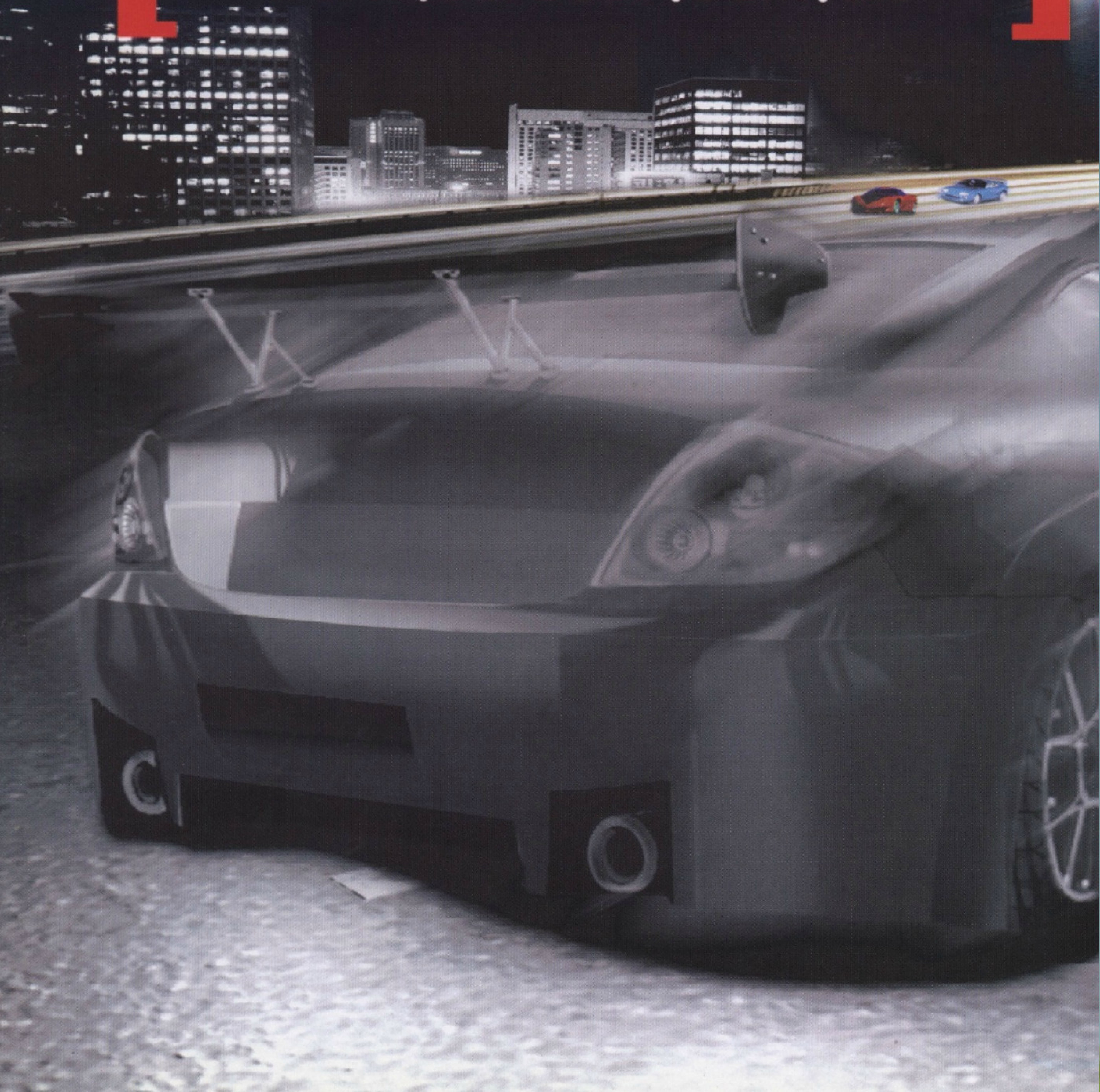
上海（游戏截图）



















碰碰冰




xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE



重温赤壁之战
再现三国豪情
北京目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传　　真：010—82306885
网　　址：www.fodonline.com



帮派建设
水浒Q传
ON LINE
WWW.HERO108.COM
快快发送邮件
. 你的年龄 + 性别 + 职业 + 省份
. 本次活动的杂志名称 + 期刊号 + 游戏名称
pop@game.optisp.com 你将有机会免费获得
广州光通通信发展有限公司送出的《水浒Q
内测帐号一个！谢谢你的参与 .
（本次解释权最终为光通所有）
火爆内测中
赶工!!!
光


S.O.S
ONLINE GAME

真情回报 一路同行

赠品 限会员

B.瑞星杀毒软件2005版

凡订阅2006年《大众软件》全年杂志的读者俱乐部会员免费赠送：价值35元联众季度会员卡一张

C.洋话连篇——复读博士

D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义

抽奖奖品

一等奖 2名 磐正显卡

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱

三等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买

A.魔兽世界文化衫（黑/白色）50元/件

E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支

C.漫步者音箱X500 120元/台

F.多彩摄像头 DLV-B08 50元/个

D.魔兽世界玩偶 300元/套

G.多彩键鼠套装 键盘DLK-7007 鼠标DLM-307BP 50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受"真情回报 一路同行"活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 **传真：**010-88135623
热线电话：010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

样本 中国邮政汇款单

收款人邮编 100036
收款人姓名 大众软件杂志社 金额 ¥16320
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX 邮编 100000
附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

订阅回函表：

姓名___性别___年龄___职业___E-mail___

邮寄地址___省___市（县）___

邮政编码___联系电话___

请选择获赠方案___（例如赠品A） 请选择优惠产品方案___（例如方案

三祝老读者

一年一度，拜年问好。

以前曾有冰心老奶奶“三寄小读者”，今天我就“三祝老读者”吧。

先祝诸位**身体健康**。身体是革命的本钱，这个一点也亏待不得。2005年已经有我们的同龄人在这上面付出了惨重的代价，2006年大家要引以为戒，善待自己！

再祝诸位**心想事成**。这个词不知是谁搞出来的，颇有唯心主义的色彩。但是吉利话就不要这样深究了，都说事在人为，愿大家新年出大力，流大汗，特别是动大脑，诸事一定能成功！

三祝诸位**全家幸福**。我们中国人最讲家庭观念，孝父母，悌兄弟，家和万事兴。现在全民用电脑，全民学网络；希望我们《大众软件》能成为你们一家的朋友！

2006年的《大众软件》已经呈现在了诸位的面前，我怀着一份诚惶诚恐的心情等待着大家的品评。与2005年相比，这期杂志在变化上好像并不算大，但细心的你是否发现封面上的“大众软件”四个金字，今年已经“发扬光大”。“软件”相关的内容是不是更加充实了？“乾坤一技”是不是也更加漂亮、更加丰满了？还有很多变化，留待大家自己去寻找吧。我们希望2006年的《大众软件》每期都有些这样的小变化，每期都能给大家一些新意；我们希望到年底的时候，大家把第24期和这本第01期相对照，会惊喜地发现在不知不觉间《大众软件》已经是一个全新的模样。

下期杂志将在春节前上市，为了给大家拜年，我们特意为每一位读者准备了礼物。快去书报亭预订吧，下期没有买到可不要说我没提醒你哟。



King@popsoft.com.cn
完成于新年时分

活动区

《飚车》中韩对抗赛有奖问答

答案请发至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），E-mail是linxiao@popsoft.com.cn。

截止日期为2006年1月15日。我们将从正确的答案中抽取幸运者。幸运者将可能获得以下奖品中的一样：米其林F1车模、必比登小人、飚车烟灰缸与飚车2006台历。

本次活动的奖品由米其林公司提供。作为全球轮胎科技的领导者，米其林集团的轮胎积极参与各种顶级的运动赛事。近期，米其林和天纵网络展开深入合作，5款高性能的米其林轮胎以及6种米其林车身贴纸将出现在《飚车》游戏中，这将使那些梦想成为世界冠军的车手美梦成真！

问题：

1.本次《飚车》中韩对抗赛是第几届比赛？

2.本次《飚车》中韩对抗赛决赛的地点是在哪里？

答案请在官网 www.ctracer.com 中寻找。



飚车2006台历



米其林F1车模



必比登小人



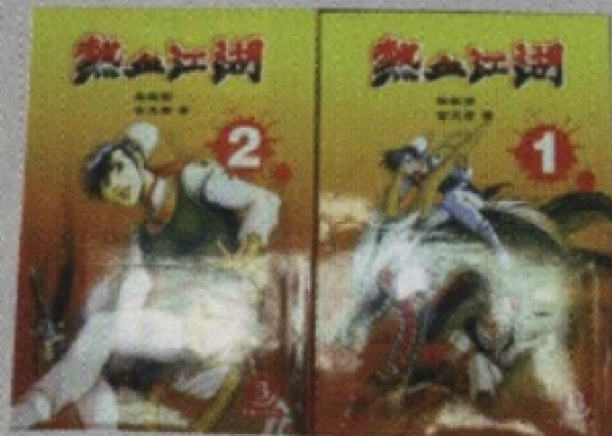
飚车烟灰缸

手机投票区

TOP TEN手机游戏投票代码见http://www.popsoft.com/sms/topten.htm或读者回函卡。如果所投游戏不在候选名单中，请输入游戏名称。

游戏投票：TPY+选择的游戏代码或游戏名称，移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。一次多选的用户请在不同代码之间用逗号分隔。

手机投票费用为每条短消息0.5元。查询排行费用为每条短消息0.5元。



本期手机投票中奖者为

130XXXX0128
131XXXX1233
135XXXX4985
136XXXX5220
136XXXX5794

手机投票的奖品

幸运读者区



本期幸运读者将获得"联众世界联众卡"

北京	王伟	天津	范克强		
黑龙江	于新	湖北	徐行舟		
辽宁	彭大龙	山东	吴冬冬		
江苏	徐丽蕙	河北	张皓		
广东	谭海辉	陕西	党小东		
广西	杨杰	山东	张国锋		
山西	高小科	山东	王海林	新疆	赵亮
天津	梁宏博	陕西	孙萌	江苏	许雄
山西	樊文明	湖南	邱智飞	福建	谢智辉
四川	王君鹤	浙江	傅炜辉	湖北	江腾
浙江	陈勇涛				

幸运读者包括：从寄回的当期读者调查卡（杂志最后一页）中抽取的幸运读者，以及TOP TEN网上投票产生的幸运读者（投票地址http://bbs.popsoft.com/topten/）。

下期幸运读者将获得QQ幻想提供的价值30元的Q币卡。



Q币卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

硬件评析：MOD技巧简介及佳作赏析

数字码头：苹果视频iPod新品评测

前线地带：2006年期待佳作大赏

攻城略地：波斯王子——王者无双

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2006年01月01日
零售价 人民币 6.80元 港　币 20.00元 美　元 4.95元 新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第01期 总第21









CONTENTS 目 录

2006年第01期 总第21



文化部启动网吧产业提升计划

■本刊记者 劳劳客



早在2005年7月，文化部文化市场发展中心在第三届网博会的新闻发布会上，就公布了关于提升中国网吧产业的若干计划，并随之成立了网吧产业提升计划办公室。时至2005年12月，文化部携英特尔（中国）有限公司、清华同方、联想、方正、Tcl、浪潮等六家企业共同推出了"网吧产业提升计划"。该计划主要针对目前品牌电脑的价格较高、用户的选择性不大、售后服务缺乏以及中间渠道环节不畅等方面的现状，与相关厂商的协作，推出的价格、服务、配置以及后续的增值服务都符合行业需求的计算机设备。这些主要通过以下几个手段来保证：

第一、将指定完善的网吧行业计算机标准，将对于所有进入网吧的电脑硬件的稳定性、耐热性、节能性、相容性与安全性都委托权威机构进行评测，合作企业的产品将严格按照国家相关技术认证和模拟网吧环境进行测试。凡通过测试合格的厂家或产品,将授予网吧推荐优良产品的合格标记与条码。这些标准，只是文化部文化市场发展中心与上述厂商共同制定并推出的基于市场需求的探索性标准，该标准可以为网吧采购提供参考依据。

第二、严格规范准入方式，证照齐全的正规网吧，凭网络经营许可证准许加入统一购买方，即可享受优惠的价格条件。

第三、在专用产品的选择上，对网吧专用计算机设备的要求简单来说就是高质量、低价格、优质服务。为了达到这一要求，将采取以下措施：统一名称、统一编号、统一标识、统一流程、灵活配置及提供符合行业需求的服务标准来满足行业性需求。

记者同时从文化部了解到，文化市场发展中心希望藉此充分利用相互资源，为网吧提供价格合理、高质量、有保障的计算机设备，充分利用网吧现有可利用资源进行宣传、教育、维修等多方面业务的开发，提升网吧计算机设备的品质与适用性，从而达到网吧与厂商共赢的局面。P



半月看点

鼎好电子商城开展树立形象活动



近日，针对当前IT卖场售假和非法导购越来越严重的现象，鼎好电子商城开展了"重信誉、讲诚信、不售假"活动。此次活动是鼎好电子商城为了更好贯彻落实北京市工商行政管理局《北京市工商局保护商标专用权行动方案》的精神而开展的。活动内容包括：定期为商户进行常用法律知识讲座，加强对市场经营者的宣传和教育，提高其守法经营意识；加强对进场经营者的日常检查和监督，积极落实禁售措施，对违规的经营者将实行"一次警告、两次清退"制度，坚决清退售假摊主。

记者点评：电脑城里的水货、售假和非法导购等现象的确令人头痛，商城能有此决心令人欣慰。只希望这些管理措施能真正落实，而非流于一句口号。

中国首部办公软件情景剧开拍

2005年12月3日，中国首部办公软件情景剧——金山WPS Office 2005情景教学剧，最后一轮演员选拔赛在金山公司结束。同日，该情景剧正式开机拍摄，观众将可于2006年在全国近10家电视台收看。据了解，整部教学片将突破国内以往软件教学片固有的模式，将采用类似《我爱我家》的情景剧模式，寓教于乐，让观众轻松掌握办公软件的应用技巧。据金山公司市场人员介绍，目前的软件教学剧形式过于呆板，无法调动观众的情绪，无法引起观众的共鸣，而且缺乏与观众和用户的互动。所以，金山公司决定加大资金投入，拍摄一部精品教学剧，也是国内首部办公软件情景剧，让观众在轻松愉快的气氛中掌握办公软件的各种应用技巧。

记者点评：这可能是近几年中国IT界最"另类"的宣传方式了。

Kingmax部分产品终身质保



近日，Kingmax公司宣布调整原有的产品质保条例，对全线内存、存储卡产品提出了终身质保的服务承诺。在正常使用情况下，自购买之日起，Kingmax内存、存储卡产品享受终身质保的服务，如内存、存储卡产品由于产

品本身设计缺陷或用料问题引起的质量问题而影响使用，且无外观损坏的产品，可提供终身免费维修服务。

矽统科技召开第四季媒体沟通会

矽统（SiS）科技于2005年11月30日在北京举办第四季媒体沟通会，回顾了当年推出的一系列新产品及市场行销成果，同时也公布了年度财务数据：2005年前3季度矽统科技营收达新台币74亿元，税前盈余6.2亿元，每股盈余（EPS）达0.47元。矽统于2005年制订了积极的市场策略，同时在台式机市场、移动市场和嵌入式芯片市场领域继续保持竞争优势。据悉，SiS今年在中国内地OEM市场预估可达350万套台式机芯片组出货量，创历年新高。其中50万套为PCI Express产品，300万套为AGP 8×产品。



投资合作

重庆市政府携手戴尔

2005年11月28日，戴尔公司宣布，重庆市政府通过配备戴尔服务器PowerEdge6650和PowerEdge2650，成功完成了“重庆市政府公众信息网”的全面升级，提升了政务信息化水平。重庆市政府办公厅电子政务技术中心，引进8台戴尔PowerEdge服务器和1套DELL|EMC CX300光纤存储阵列，构建了4组服务器群集，每套群集均由2台同型号的服务器构成。其中，戴尔PE6650群集承担了“重庆市政府公众信息网”的改版升级任务。升级后系统的稳定性和服务效率都得到了很大提高，不仅可为访问者提供及时的政务信息与权威的办事指南，而且还可提供信息查询、申请受理乃至相关视频的点播服务。

记者点评：不知何时国产品牌服务器也能骄傲地宣布自己的产品被成功应用在某关键部门的信息服务上。



上市信息

Treo 650智能手机在中国推出

2005年11月30日，奔迈（Palm）与中电通信科技有限责任公司（CECT）在北京共同宣布推出智能手机Treo 650中文版。

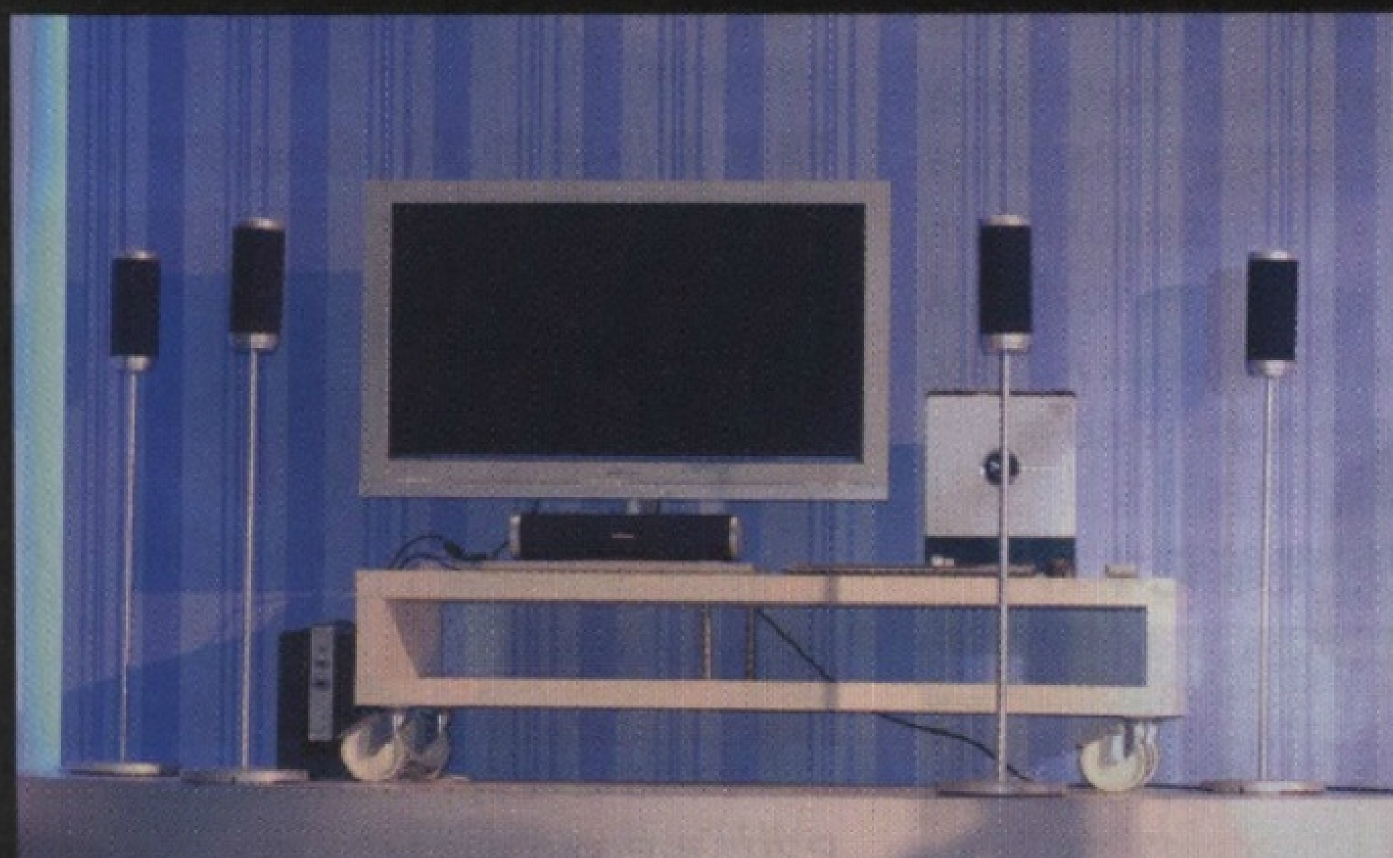


Treo 650支持GSM/GPRS和EDGE通信网络，采用英特尔Xscale 312MHz PXA27x处理器；配备21MB用户可用内存，并支持最高2GB SD/MMC卡扩展。配有320×320 TFT显示屏，内置30万像素摄像头，并具备蓝牙功能及红外线接口。采用Palm OS 5.4掌上电脑操作系统，可使用数千种针对Palm平台开发的应用程序。此外，还支持6方同时通话，可接收带附件的电子邮件，可播放音频及视频文件，编辑MS Office文档，并可实现与Outlook同步等功能。

记者点评：更强的性能，更靓的屏幕，希望能在被微软和诺基亚包围的智能手机市场上有所作为。

联想数字家庭产品进入商业化阶段

■本刊记者 小虫 深圳报道



2005年12月6日晚，联想集团在深圳世界之窗召开了以“自由自主新数字家庭”（Innovating Better Lives）为主题的发布会，正式发布其第一款完全面向数字家庭新产品——数字娱乐中心；同时推出的还有“天骄S”系列家用电脑，联想以数字化娱乐为核心的数字家庭解决方案也相应出台。联想集团副总裁陈绍鹏、联想集团全球家用电脑高级营销总监贾朝晖、Intel产品营销总监Tim Bailey和微软（中国）Windows产品总监韦青等嘉宾出席并发言；歌手张韶涵作为联想数字娱乐中心产品形象代言人也应邀到场助兴。

数字娱乐中心集“互动电视”“高清影院”“自由操控”和“无线关联”等应用于一体。硬件配置方面，数字娱乐中心采用Intel Pentium D处理器、32英寸液晶电视、通过杜比认证的无线5.1环绕音箱，鼠标、键盘、遥控器也全部基于无线操作。在联想提出的数字化家庭娱乐方案中，用户在客厅配备数字娱乐中心、在书房配备新天骄S电脑、在卧室中配备“悦灵通”+电视，即可通过“悦灵通”无线关联技术，在书房、客厅、卧室随时随地自由、自主地享受数字家庭生活。

据赛迪顾问预测，未来两年内中国“数字家庭”市场将形成150亿元人民币以上的新增规模，并在5年内迅速达到800亿的市场规模。根据其调查数据显示，在占中国家庭总量10%的中高收入家庭当中，有10%以上的中高收入家庭计划在两年内购买数字家庭产品。

贾朝晖在本次发布会上指出：“数字娱乐技术的日趋成熟，推动数字家庭进入到了实质性的商业化阶段。联想数字娱乐中心是针对数字化娱乐应用为核心的、全球第一款真正意义上的数字家庭产品，它的出现标志着数字家庭迈入了商业化元年，将推动3C融合的产业发展。”

江民开展“温暖万里行”活动

■本刊记者 冰河



2005年12月5日，反病毒软件供应商北京江民科技宣布，即日起斥资百万面向全国开展“温暖万里行”活动。活动期间，江民公司将面向全国市场发放包括暖手袋、签字笔等在内的礼品数十万件，价值超过百万元。据江民科技总经理陶新宇介绍，自2005年9月江民公司正式推出KV2006以来，截止11月份销售已达30余万套。“用户最认可的还是这款产品的核心杀毒技术。”陶新宇说，他们针对目前用户面临的多种疑难病毒问题研发了“BOOTSCAN”等十余项杀毒技术，对于清除ROOTKIT类和线程注入类的疑难病毒十分有效，而且KV2006不但能反病毒、反木马、反黑客，还具有系统漏洞检查、垃圾邮件识别、反黄反恶意网站、硬盘数据修复等众多强大功能。陶新宇认为，“无论到什么时候，杀毒能力仍然是用户衡量一款杀毒软件优劣的最根本原则。”据了解，就在“温暖万里行”启动前，江民还设立了万元大奖，面向所有用户开展“江民杀毒软件应用技巧大奖赛”。两次活动的目的都是为了回报用户，让更多饱受计算机病毒之害的人们能了解并使用好KV2006这款杀毒软件。

对于有记者认为江民“温暖万里行”活动是否剑指瑞星次日即将发布的2006，陶新宇解释说，“温暖万里行”活动完全是按计划如期举行的，事实上一款杀毒软件要想赢得市场并不取决于名称上的变化。我们也看到有的同行一年发布了多达3个新版本，也没有把疲软的市场轰起来。用户更关心的是能不能帮他解决现在越来越狡猾的新病毒，这比炒作任何概念上的东西有意义得多。

ZBOARD战霸键盘全面到货

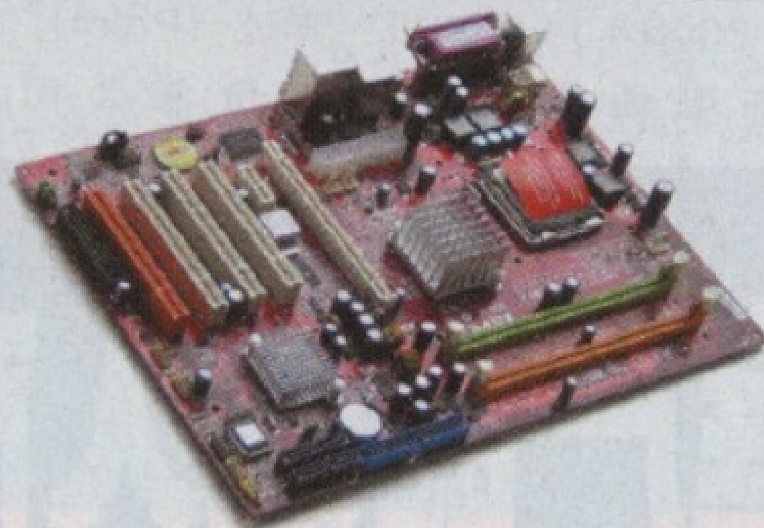


2005年11月底，Ideazon游戏专用键盘ZBOARD战霸全面到货，在全国各大主要卖场专柜已可买到。该键盘采用键面和底座相分离的设计模式，使用户可根据不同游戏和不同的使用需求选择不同的专用键面。在其右手控制区内，单手就可轻松操作更多的关键命令，并支持最多可同时按下7个键。W/E/D三个常用按键可同时作用，使跳跃、向前移动、向左倾斜、变换武器及射击等动作同时进行。**市场参考价：528元（含标准键面、游戏键面、游戏手托及驱动光盘各一个，魔兽世界专用键面零售价格为199元）。**

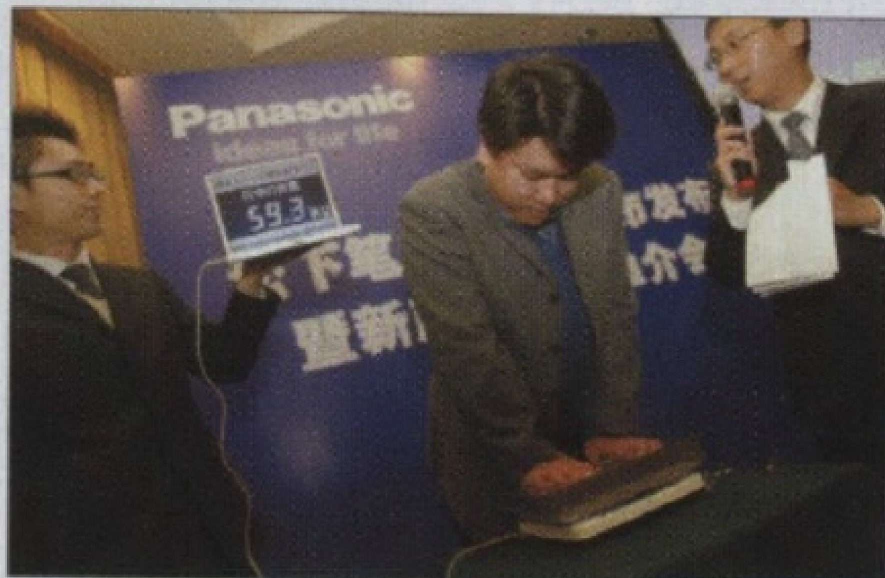
记者点评：产品挺拉风，价格再大众化一些就好了。

微星推出945PL Neo2-F主板

近日，微星公司推出面向中端市场的945PL Neo2-F主板。该主板采用ATX结构的红色PCB板设计，支持800MHz外频的英特尔奔腾4/赛扬D Prescott LGA775处理器，支持2004 FMB CPU VR设计。供电模块采用四相供电回路设计，搭配封闭式电感和大量滤波电容，确保其稳定性。集成了一条PCI Express ×16插槽和一条PCI Express ×1插槽，最大可支持2GB的DDR2 533内存。采用ICH7芯片，支持8个USB 2.0接口，并具有4个数据传输率为300MB/s的SATA 2接口；板载Intel RTL8110SB网络芯片及支持7.1声道输出的Realtek ALC850音频解码芯片。**市场参考价：850元。**



松下发布坚固型轻便笔记本W4



近日，松下电器（中国）有限公司在北京举行“松下笔记本W4上市发布暨新产品系列推介会”，推出了采用最新技术的系列商务型笔记本电脑，其中具有时尚商务型特色的R4、Y4产品采取限量发售方式。W4具备轻便、长时间驱动、坚固等特性，采用迅驰平台，配有P-M 1.2GHz的CPU、i915芯片组、512MB内存、40GB硬盘及12.1英寸显示屏；轻薄型镁合金外壳，内置光驱但重量只有约1290g。据悉，W4用标准电池即可实现7.5小时待机时间，并通过了100kg压力状态下的加压振动实验。

明基推出新款JoybeeMP3



2005年12月，BenQ推出Joybee P205和P330两款MP3播放器新品。Joybee P205造型简约，采用抽象的图形装饰和复古外观，机身还经过钢琴镜面封釉上漆。Joybee P330除能播放MP3/WMA/WAV格式音乐文件外，还可录制广播内容；65 000色的全彩OLED显示屏，除支持传统的词曲同步显示外，还支持JPEG/BMP/GIF格式的图片

以及TXT文本文档浏览，并支持AMV格式视频动画播放。

爱国者发布智慧棒F1-110X



2005年12月5日，华旗资讯在北京召开了爱国者智慧棒新品发布会，向业界展示其推出的新一代U盘——爱国者智慧棒系列产品，并发布最新上市的智慧棒F1-110X。智慧棒的厚度为2.8毫米，重约3克，最高容量可达1GB。采用最新的高速双通道传输技术和多点加速引擎技术，读取速度达23MB/s，写入速度17MB/s。在安全技术上，采用了超音波瞬间压合一次性无缝成型工艺，使产品表面强度大、密封性更高，具有更强的防水抗震、耐冲击等物理安全性。

金星推出JXD920 MP4播放器



近日，金星公司推出采用1.8英寸20G硬盘的MP4播放器——JXD920。采用3.5英寸TFT液晶屏，除支持MPEG-4（AVI、ASF、MP4）、MPEG-1等电影格式外，还支持多种音乐格式，并具备图片处理功能。内置SD卡插槽，支持视频输入、输出，可将电影输出到电视机上观看，也可录制电视节目。此外，还具备FM收音机、相片浏览、电子书阅读和定时录像等功能。

记者点评：功能真不少，只要有够强劲的电池续航能力和合理的定价，定是一款很有竞争力的产品。

索尼发布NW-E300系列随身听

2005年底，索尼推出新的NW-E300系列闪存式网络随身听。机身采用蚕豆式的造型，有粉蓝、粉红、冰黑、乳白4种颜色可供选择。重约45克；具有弹出式USB接口，可直接与电脑相连，完成音乐传输。侧面机身上备有转盘式按钮，单手即可完成音乐搜索等主要操作。另外，还具有1行OEL显示、



50小时超长播放以及疾速充电技术。充电3分钟，即可连续播放3小时音乐；2小时则可完全充满，并可根据个人喜好来设定时钟显示方式。该系列有256MB(NW-E303)、512MB(NW-E305)和1GB(NW-E307)三种存储量，其中1GB NW-E307是Sony Style的特供型号，仅限网上销售。



前沿技术

Mio领航广州车展

2005年11月22日~28日，第三届广州国际汽车展览会在广州国际会展中心举办。作为本年度国内最后一个大型车展，本次展会云集了大量的国内外知名汽车厂商和汽车零、配件厂商。便携式自导航系统（PND）解决方案供应商宇达电通，在会上展示了Mio269、Mio169等系列PND的魅力，并将近期发布的新款GPS智能手机——Mio DigiWalkerA700带到现场，让广州消费者更多了解宇达电通的产品与服务。

Sun发布Java API中文版

Sun公司提供的Java API Docs是学习和使用Java语言中最经常使用的参考资料之一，但长期以来此文档只有英文版，对于中国的Java开发者来说相当不便。目前Sun公司正在组织多方力量将此文档翻译成中文，并于近日在Sun中国技术社区（http://gceclub.sun.com.cn/）正式发布Java.lang和Java.util类库API文档的中文版；其他类库API文档的中文版，也将于今后以每隔1～2个月的进度陆续向中国开发人员提供。目前已开放的类库API中文档，在Sun中国技术社区里都可在线完整地阅读，具体内容可参见http://gceclub.sun.com。



促销新闻

麒仑内存促销

麒仑DDR2 533 1GB内存从2005年末开始以610元的价格进行市场推广。

升技新年大奖

从2005年12月8日至2006年3月31日，升技举办“升技新年大奖充充充！”活动。凡在活动期间购买KN8（NF4）、IL8（i945P）、GD8-PRO（i915P）、NV8（NF4-4X）、NF8-V2（NF3 250）、KV-85（K8M800）、SG-80（SiS661FX）等任何一款升技主板的用户，将所购买主板的序列号直接发送短信至13916726334，升技将从有效短信中每天抽取3位幸运获奖者，分别为获奖者的手机充值一等奖200元、二等奖100元、三等奖50元或赠送等值充值卡（每位升技用户限发一条短讯）。



古希腊人利用“特洛伊木马”，攻破了特洛伊牢不可破的城墙；在网络发达的今天，黑客们同样利用着由代码构成的“木马”，在受害用户的计算机上“攻城掠地”。通过木马，黑客可从远程查看到用户的一举一动、控制系统、盗取账户密码等机密数据，甚至进行恶意的破坏。只要愿意，黑客完全可以像操作自己的电脑一样控制被植入了“木马”程序的电脑。从本质上讲，木马是一种基于远程控制的工具，通过隐藏自身和窃取权限来控制受害用户的电脑。而受害用户往往是在不知不觉中落入了黑客设下的陷阱——下载一些免费小程序的同时，也将隐藏其中的木马“引狼入室”，不经意间打开一些被偷换过后缀名的木马程序等等。而由于木马工作的特点，我们同样可在其活动时发现种种蛛丝马迹——是否有可疑的端口占用、连接，是否有可疑进程，注册表启动项是否正常等。为了防范木马，基本的安全工具必不可少。通过杀毒软件的实时监控技术，一般可在第一时间发现试图进入本地电脑的木马程序。网络防火墙则通过基于底层的数据包过滤能防范黑客攻击，同样能在木马程序试图产生危害、对外进行联系时加以拦截并向用户报警，使用户的电脑远离网络黑客的困扰。



安全双雄同出新品

■本刊记者 司马平安

2005年末，国内两家久负盛名的安全软件厂商金山与瑞星共同选择了12月6日这一天，同时发布了自己在杀毒软件领域的新一代产品《瑞星杀毒软件2006》与《金山毒霸2006》。对于他们同时发布新品的事实，可能又会在某些人群或者某些媒体上引发一场口水战。不过《大众软件》并不关心这些，我们仅仅希望能够透过他们的新产品，看到2006年电脑与网络的安全将是如何走势，国内的安全企业发展又会向哪里发展。

从产品表面来看，两个新品都沿用了原有的包装风格，可见双方对于自己的品牌都充满信心。所不同的是瑞星杀毒软件打出了“网络威胁粉碎机”的称号，而金山则保留了“上网安全专家”的标题。看起来，瑞星更希望突出自身产品对于未知病毒查杀的特点，而他们也确实在此方面具有自己的专利。金山的产品在此方面做得也不错。归根结底，他们的标题中都有一个“网”字。今天的病毒无论诞生于哪里，90%以上都是通过网络传播，形式多样，针对性也更强，不仅仅是单一地破坏个人PC，更多的是用于盗窃用户的各种信息，QQ、游戏账号乃至信用卡密码……都成了操纵病毒的人的目标。在这样的前提下，人们对于病毒的恐惧也已经由过去对于保护自己PC财产不受损失外，延伸到保护自己的隐私不受侵犯。这种改变是在以前的2～3年里慢慢成型的，而两家企业也在这几年中根据形势的变化，从纯粹的反病毒厂商慢慢发展为包括杀毒、防黑等在内全面的安全提供商。





虽然，各家厂商在对于未知病毒的防范方面都做出了自己的贡献。但是业内的人都知道，令人担心的永远仍是那些还未知的病毒，真正做到100%防范病毒几乎是不可能的，因此考验安全企业的关键在于产品后期的服务以及病毒库的更新。据金山总裁雷军介绍，在升级策略上，金山毒霸2006每周将至少升级病毒库17次，还将在业界率先推出按月升级的规划。而瑞星早在一年前便提出了每日更新的服务策略。此外，金山公司副总裁王峰还提到，金山防患新病毒的做法主要在于，帮助用户主动升级。而瑞星公司在新版本发布的同时，还推出了“在线专家门诊”等功能。瑞星副总裁毛一丁谈道：“瑞星要做的是把用户引导到互联网上来。”

这就是2006，人们会在网上“中毒”，同时人们还要尽可能地在网上“杀毒”。

在两家同时发布新产品的时候，我们还注意到另一点喜人的变化，那就是他们终于把目光放到了国际市场。以往虽然这两家企业都是国内安全领域的顶尖企业，但人们在选择产品时，往往还会有一些“崇洋媚外”的心态，总以为外来的和尚会念经。诚然国外的产品仍然优秀，但实际上在这一领域产品同质化的现象早已存在，产品间的差异性并不突出，大家的办法多半都是“兵来将挡，水来土屯。”不过，国际企业除了提供安全产品之外，往往还会为企业乃至个体提供其他许多安全化的服务，譬如资料的备份等，这些是国内的企业所欠缺的。

而现在，国内的企业正在努力迈出国际化的步伐，首先走上国际市场的自然是他们的产品。瑞星早在数年前便已把自己的产品推向日本等地了，而在几年间一直处于销售榜第二阵营的前列；金山也于2005年把自己的产品输出到日本，目前在日本市场反响巨大。因此，对于新产品他们更有信心。金山总裁雷军说：“软件产品真正的国际化有两点：一是要看你的产品能不能在国外市场被当地的用户所接受；二是能不能真正做到当地的前三名，并不是单纯地指你研发出来了到国外去销售。”同时他还提出了金山的国际化路线是在立足中国市场的同时，重点加强对日韩、东南亚市场的拓展，积累优势后再全面向欧美市场进军。瑞星的脚步更快，他们直接拿出了中(繁)、英、德、日4种语言的版本在全球同步发行。毛一丁谈道：“这说明瑞星国际化步伐的加快，国内信息安全厂商在新技术研制和国际化方面也都迈出了重要的一步。”

这就是2006，中国的安全企业将尽全力扑向国际，无论病毒出现在哪里，都有中国人的软件去解除它们的威胁。P

垂直极限

——GeForce 7800 GTX 512MB显卡

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 讯景（XFX） **上市：** 2005年11月底

售价： 9444元

附件： 驱动和游戏光盘、说明书、保修卡、DVI转换接口等

推荐： 高端游戏玩家

咨询电话： 020-38731260

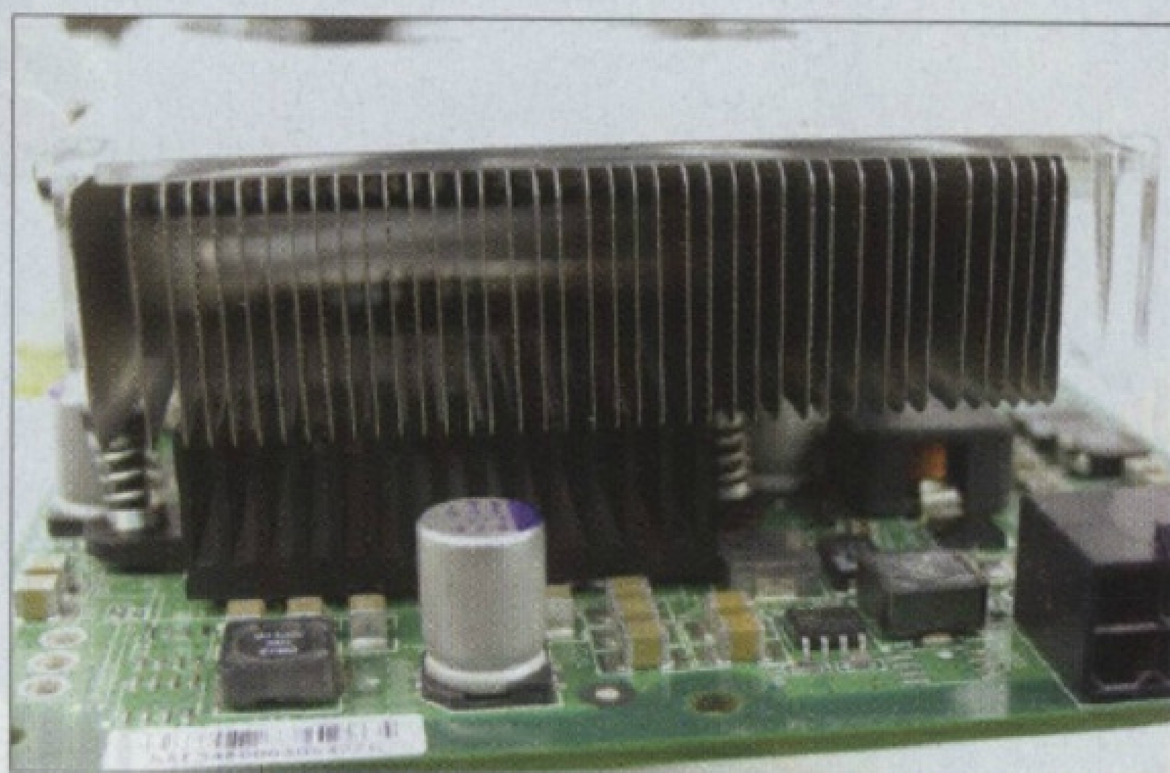
NVIDIA的GeForce 7800 GTX尽管拥有强大性能和迄今为止最多的渲染管线，但在ATI全新设计的R520核心面前，仍然没占到太明显的便宜。而NVIDIA对这一强大对手的反应便是推出更强大的GeForce 7800 GTX 512MB版，尽管从名称上看它并非很多人盼望的32条渲染管线的GeForce 7800 Ultra，而是扩充显存的版本，但事实并非这样简单，它在性能上同样得到了明显加强。

XFX在第一时间为我们带来了GeForce 7800 GTX 512MB的样品，从外形上看，它就让人感觉到了非凡的重量，厚重的散热系统又回到了双槽设计，且散热片几乎占据了整个显卡正面，连散热风扇也采用了较为少见的3.5英寸规格，和Intel原厂CPU风扇的尺寸外形类似。这款显卡采用热管散热装置，在显存核心上覆盖有铜质导热片，两侧则是密集且很薄的散热鳍片，并装有塑料外壳，构成封闭式风路，热管装置将核心和显存上的热量传导到两侧的大型散热片，通过涡轮式风扇散热。



4根热管将核心和显存热量传递到两端的鳍片上

我们的测试平台采用P4 XE 3.73GHz、Intel原厂955X主板、三星DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，安装主板驱动7.2.1.1007，显卡安装NVIDIA公版驱动81.95正式版。这款显卡的默认核心/显存频率达到580/1730MHz，远远高于我们之前测试的GeForce 7800 GTX 256MB版本（430/1200MHz），测试中我们特别留意了风扇噪声和显卡温度，除启动时风扇转速较快，有一定噪声外，显卡在运行过程中相当安静。长时间执行3D测试后，驱动程序显示核心温度为55°C，显卡背面和热管最高端的温度也只有55°C左右（开放系统环境，室温约20°C），散热片表面温度则在35°C左右。



非常薄的鳍片可增强散热能力，供电电路中也安装了散热片

显卡/项目	GeForce 7800 GTX 256MB版		7800 GTX 512MB版	
	No AF, No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF, No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark05 v1.20总分				
1024X768	7522	7340	8438	8389
1280X1024	6623	6404	7970	7853
1600X1200	5776	5524	7349	7117
单像素填充率M Texels/s	5225.0	/	7167.0	/
多像素填充率M Texels/s	10275.8	/	13810.2	/
3DMark03 build 360 总分				
1024X768	16602	10955	20264	14225
1280X1024	13322	8374	16864	11170
1600X1200	10885	6510	14013	8894
DOOM3 Ultra Quality, fps				
1024X768	112.5	93.8	114.4	109.8
1280X1024	105.2	69.8	113.8	92.1
1600X1200	92.0	51.7	108.0	72.9
Half-Life 2 Canals场景, fps				
1024X768	141.62	132.64	136.47	133.97
1280X1024	126.91	93.97	123.55	106.12
1600X1200	107.68	72.77	111.74	88.70



相对于256MB版，GeForce 7800 GTX 512MB的性能有了明显提升，开启全屏抗锯齿模式后性能提升幅度尤为明显，在和ATI RADEON X1800 XT的对抗中应该会有很明显的优势。作为新一代顶级娱乐显卡，GeForce 7800 GTX 512MB的单卡性能就目前来说是登峰造极，但价格相当惊人（不过NVIDIA称其公版定位在5000元左右）。从某种角度来看，它更像是一种技术能力的展示。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★



无尽冥想
——明基Joyhub 600 NASA家用电脑

■晶合实验室 小虫

厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 2005年11月
售价： 7499元（P293机型）
附件： 各类连接线、驱动及软件光盘3张、快速安装指南、服务手册、使用手册、三包卡等
推荐： 空间紧张，喜欢前卫的都市家居用户
咨询电话： 010-88516888

2005年11月22日，明基在北京发布全系列Joyhub台式电脑，正式进入主流PC市场。其实无论从自有品牌的周边配件还是与老大哥Acer的历史渊源看，明基都应是一个相当有竞争力的PC品牌。在PC市场竞争日趋白热化的时机面市，明基对Joyhub的定位和设计可谓别出心裁。



图1

Joyhub有米兰、慕尼黑、江南、NASA（又称探索者）四大系列共14款产品。米兰系列融简约与奢华、温婉与刚硬于一身，适合年轻都市新女性，其亮点是折叠起来像女式手提包的FP785显示器（图1）；慕尼黑系列造型个性鲜明、风格硬朗，面向内敛、沉稳的男士（图2）；江南系列圆润可爱，借助不同色彩（粉、蓝、紫可选）体现心情，针对经济尚未独立的年轻女生（图3）；NASA系列以极具科技感与金属魅力的银色，搭配意韵深邃、富有质感的藏青色，显示出与生俱来的神秘感。

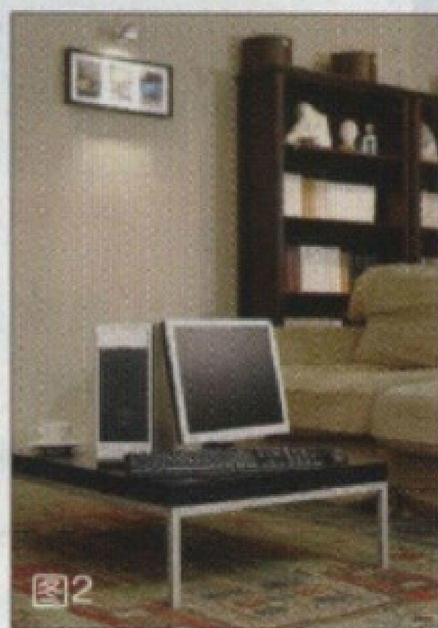


图2



图3

NASA系列共有C266、P293两款机型，前者采用赛扬D处理器，后者采用P4，明基这次送测的是P293。NASA主色为藏青色，衬银色边框，金属质感十足。FP783显示器集成3个USB接口，左侧2个可当USB集线器，顶部垂直的USB接口接专用30万像素摄像头（图4）；底部加挂条形双声道扬声器，支持SRS环绕（图5）。它的“海湾”键盘采用明基X架构设计，曲面设计贴合手掌弧度，特殊4段式调整脚，可轻松变换键盘高度及倾斜度（图6）；小巧紧凑的机箱曾获iF中国设计大奖，外形时尚前卫。



图4

配置方面，P293采用P4 516处理器（2.93GHz、533MHz前端总线、1MB二级缓存，支持EMT64和EDB）、精英L-S649E主板（SiS649+SiS965L南北桥）、Micron 256MB DDR333内存、ATI 9250显卡（128MB显存）、明基CB523C 52X Combo和日立80GB SATA2硬盘。总的来看，P293的配置处于主流PC水准，但不够均衡。



图5

P293的键盘手感相当好，习惯其曲面设计后用起来很舒服，不过按键略有些涩。其音箱的表现有些出人意料，中高音部分都很好，回放的人声温暖、悠扬、细节丰富，就集成音箱来说没什么可挑剔的了。显示器总体色调偏蓝，采用超广视角面板的FP783在响应时间指标方面并不突出（12ms）。机器工作很安静，只是硬盘寻道时噪声相对较大。我们在中文Windows XP SP2专业版下测试，3DMark03 v3.6.0得分1824；PCMark05 v1.0.1总分2436，CPU得分3396，内存得分2708，显卡得分1263，硬盘得分4711。



图6



明基Joyhub系列电脑的设计注重“美感”和“舒适”，在外观造型和功能搭配上都有独到之处，使PC尽可能缩小空间占用，融入现代家居风格。Joyhub的定位避开了主流PC领域的同质化竞争，赋予PC除硬件配置外更多的意义。不过，如果在硬件搭配上更合理（如P293机型标配内存偏小，执行一些操作响应较慢；显卡性能不理想），Joyhub的表现会更完美。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

敦实的保障
——Tt XP550PP电源



■晶合实验室 魔之左手

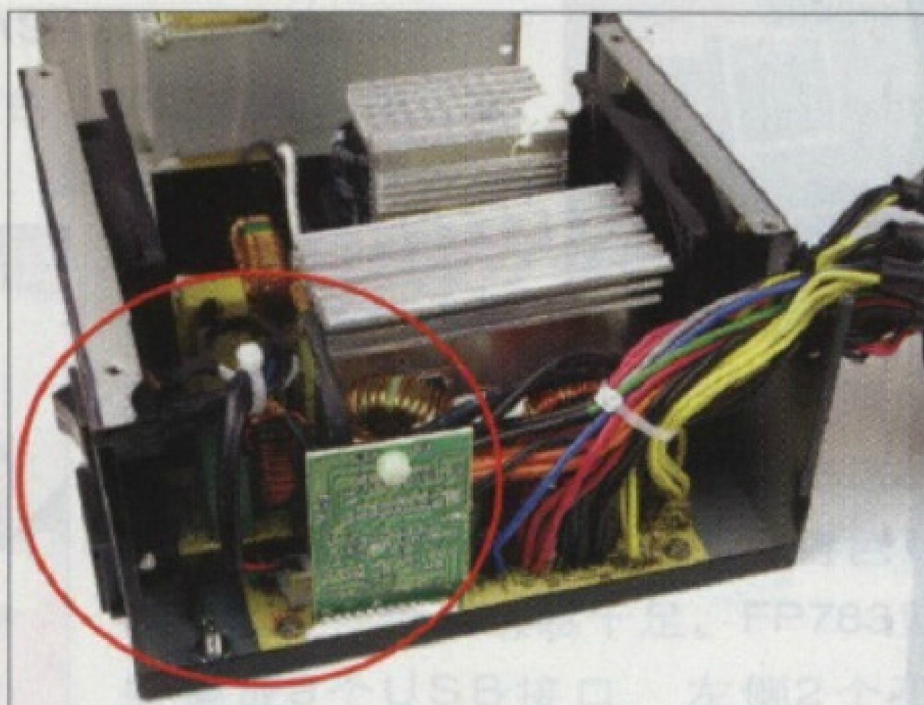
厂商： Thermaltake（Tt） **上市：** 2005年12月
售价： 480元 **附件：** 电源线 **推荐：** 高端DIY用户
咨询电话： 010-82883159

由于主流处理器、显卡、硬盘甚至光驱的速度和容量等指标都不断提升，它们需要的电功率支持也在不断上涨，因此在中高端系统中，电源的地位越来越重要，是系统稳定和扩展性的重要保障。作为业界大厂的Tt，其电源产品的设计和性能都相当出色，受到很多DIY爱好者的喜爱。

XP550PP是Tt公司为中高端市场推出的新产品，从外形上看，这款产品显得中规中矩，黑色亮漆的外壳是Tt电源的一贯特色，不过外壳漆却容易划伤，不能不说是一个遗憾。这款电源采用前后双风扇设计，内部散热片恰好位于双风扇之间，这样可明显提高散热效率，同时适当降低风扇转速，在保持散热能力的同时抑制电源噪声，后部风扇上醒目的白色Tt标志说明了它的身份。


电源内部

电源有一个外部开关，不过没有提供显示器电源接口。它提供了大量的内部连线和丰富的接口，标准4针D型接口数量达到了9个，均采用易拔式接口，另外还有一个软驱电源接口。这款电源还提供了2个6针显卡辅助供电接口、2个SATA硬盘接口，且其主板接口也采用了更加灵活的20+4的形式，可适应新老主板的不同需求，这些特殊接口分别安装在专门的连线上，比较容易区分。


主动式PFC

电源所有输出连线都用尼龙网包覆，易于整理，Tt还为用户准备了2个粘贴式的束线环。



1000μF的大型滤波电容

将这款电源拿在手中，第一个感觉是非常重，这至少说明其用料相当足。产品外壳采用0.7mm钢板制造，强度相当不错，而在电源内部，最显眼的就是两片形状相当复杂的大型散热片，为了增强散热能力在其中一片上设计了不少圆孔，电路中还包括绕匝紧密厚实的数个电感线圈，其滤波电路中更采用了两个容量1000μF的大型电容，在电源的顶部外壳上还安装有一个。这款产品采用主动式PFC，转换效率高于被动式PFC，成本也要高一些。

XP550PP的额定输出功率为450W，最大功率可达550W。它提供了双路12V输出，输出电流为16A和15A，足以满足新型高端系统的需求。

输出电压	+3.3V	+5V	+12V1	+12V2	-12V	+5VSB
输出电流	30A	28A	16A	15A	0.8A	2A

在测试系统中我们采用了P4EE 3.73GHz（1066MHz外频）处理器、Intel原厂955X主板、GeForce 7800 GTX 512MB显卡、DDR2 512MB内存×2，还有多个大容量硬盘和双光驱系统，系统负载基本达到了玩家电脑的最高水平。在实际测试中，电源噪声和温度都保持在相当低的水平，实际输出电压如右。

标准电压	实际输出
12V	12.062V
5.0V	5.162V
3.3V	3.302V





作为面向中高端市场的产品，Tt XP550PP确实是一款值得信任的产品，不过其480元的售价仍然偏高，且在提供了很多新型接口的同时却没有提供8针CPU辅助供电接口，有些遗憾。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

NVIDIA中端新品登场

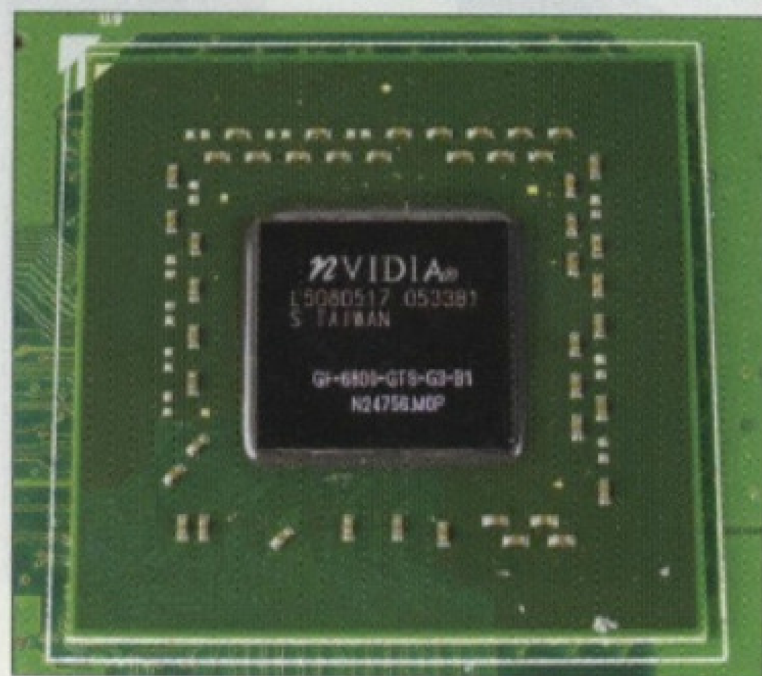
——丽台PX6800GS TDH显卡

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 丽台（WinFast）
上市： 2005年12月
售价： 2150元
附件： 驱动和工具光盘、说明书、电源线、视频分色输出线、DVI转换接口等
推荐： 中高端游戏玩家
咨询电话： 0755-83759168

在新一代显示芯片的竞争中，曾一度领先的NVIDIA在2005年下半年几乎没有推出任何有新意的产品，除例行降价外整个市场显得非常平静，但ATI RADEON X1000系列的到来无疑打破了这一局面。为和RADEON X1000系列抗衡，NVIDIA必须重新调整其产品线，以GeForce 7800系列占据中高端，GeForce6系列主攻中低端的市场格局已逐渐显现，而新推出的6800 GS就是针对RADEON X1600 XT的型号。



从外观上看GeForce6800 GS和其他6800芯片没有什么不同

GeForce 6800 GS拥有12条像素渲染单元，5个顶点渲染单元，显存位宽256bit，这些规格和6800标准版基本相同，不过频率却高得多，核心/显存频率达到425/1000MHz，核心比6800 Ultra还高25MHz，显存也达到6800 GT的水平，这也使其性能有明显提升。

从右表可看出6800 GS其实是6800标准版的超频版，但采用较新的0.11微米制造工艺，可得到更高频率。

芯片型号	GeForce6800标准版	6800 GT	6800 GS
像素渲染单元	12	16	12
顶点渲染单元	5	6	5
核心频率MHz	350	350	425
显存位宽	256	256	256
显存频率	700	1000	1000
像素渲染速度（G Texels /s）	4.2	5.6	5.1
显存带宽（GB/s）	22.4	32	32

丽台WinFast PX6800GS TDH是首批上市的6800 GS之一，扁平的大型散热器不会影响到旁边的插槽，而侧置涡轮风扇和很理想的风路可产生出色的散热效果；核心上方采用装有热管的铜散热片。它配备8颗三星2.0ns DDR3显存，总容量256MB，位宽256bit。显卡提供了D-sub VGA、DVI和VIVO接口，VIVO接口上还覆盖了用于屏蔽电磁干扰的金属网。

测试中我们采用P4EE 3.73GHz处理器，Intel原厂955X主板，DDR2内存512MB×2；操作系统为英文WindosXP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.1.1007和NVIDIA公版显卡驱动81.95正式版。

在标准设置下的所有分辨率下，GeForce 6800 GS的成绩都很出色，甚至在开启全屏抗锯齿后的标准分辨率下也拥有不错的速度，这与其高渲染能力和大显存带宽有很大关系。但在极端测试条件下，如1600×1200时下开启FSAA的性能和高端产品还是有一定差距，我们尝试在最高画质下测试FarCry、DOOM3和Quake4的速度，结果和High Quality下也有很大差距。

项目	丽台Winfast PX6800GS TDH	
	No AF，No FSAA	4X AF +4X FSAA
3DMark 05 V1.20总分		
1024X768	5128	4888
1280X1024	4281	4000
1600X1200	3531	3250
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	12181	7538
1280X1024	9328	5458
1600X1200	7377	4147
Half-Life2 Canals		
1024X768	97.93	77.18
1280X1024	60.74	47.97
1600X1200	49.36	38.04
FarCry High Quality		
1024X768	92.68	82.89
1280X1024	88.93	59.02
1600X1200	72.50	43.48
Quake4 High Quality		
1024X768	97.8	80.8
1280X1024	83.7	58.4
1600X1200	68.5	43.9
DOOM3 High Quality		
1024X768	107.5	70.9
1280X1024	87.2	47.7
1600X1200	67.4	34.2





作为中端显卡新品，丽台WinFast PX6800GS TDH的性能相当不错，而做工设计和质量方面都完全可让人放心。不过与对手RADEON X1600 XT相比，其目前的价位稍显过高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

金山毒霸2006安全组合装

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 金山软件股份公司
上市： 2005年12月
售价： 不详
附件： 不详（送测样品）
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-82331816



"道高一尺，魔高一丈"，在病毒与反病毒的战斗中，个人电脑用户始终处于被动防御的状态，并不能积极地做好防护措施，将个人计算机置于安全的境地。在经历了多代的技术升级，金山毒霸2006组合装来到了我们的面前。



金山通行证已经取代了繁琐的序列号输入过程，软件升级与续费均依托于此，用户可根据自身实际情况选择有偿病毒库与主程序文件升级，自由度较高，只是必须注册金山通行证。毒霸2006安全组合装拥有抢先启动防病毒系统、主动实时升级、主动漏洞修复、支持64位新操作系统、金山反间谍和查杀智能手机病毒等六大"亮点"功能，其实早在金山毒霸2005版中，便已经推出了抢先启动防病毒系统技术，相互对比仅是做了简单的升级，并未发生实质性的变化。金山毒霸2006安全组合装将原来相对简单的升级提示小窗口进行了更新，会在淡紫色的小窗口中显示更新过的毒霸组件，且金山公司将提示窗口的作用扩大到新闻与广告的发布上，有做广告之嫌。

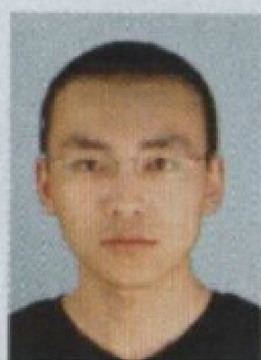
金山毒霸2006在杀毒引擎上并没有太大变化，从整体上看是对原有功能核心的优化和对附加功能的提升。在"毒霸精灵"中增加毒霸小医生和毒霸小护士，不过需要去金山病毒网站下载安装，没有付费的金山通行证用户无法享受此项变化带来的好处。在安全组合装中增加的几个程序较为实用。漏洞扫描功能可对"我的电脑""软件安全更新""共享管理""帐户管理"这4个项目进行扫描，结束后件会反馈扫描结果。如有明显漏洞会提示用户进行修复，随之查找网络上已经发布的补丁更新文件，下载并自动安装，并会将所下载的相应安全补丁的详细信息罗列出来，方便用户查阅。提供"备份补丁管理"功能，可对已下载的补丁进行即时备份，省却用户在重装操作系统后需要再次下载软件更新的麻烦。

金山反间谍2006可以说是新版本之中的重头戏，是在原有"金山木马专杀"工具基础上再次开发，增加了许多实用功能，包括查找间谍程序、流氓软件、黑客工具及各种IE恶意插件等，严格监控有害进程，并可根据用户需要进行相应清理工作。此工具提供了快速扫描、完全扫描和自定义路径扫描3种有害进程的扫描方式，在进行每种方式的扫描前，软件都会默认进行系统安全漏洞的扫描。扫描后的结果报告中，包括操作系统内存在的安全漏洞数目、扫描到的间谍软件、木马程序和内存中残留的病毒，可进行自动的一键修复和手动的高级修复操作，附带的工具箱程序类似于Windows优化大师，可对历史项目、启动项进行清理。实际应用中，查找木马等后门程序比较准确，并可同时启动漏洞扫描等操作进一步增强安全性能。



与其它杀毒软件不同，金山毒霸2006依旧秉承简单易用的原则：清晰的功能注释和使用帮助，即便是初次上手也可很快掌握。但在设置项目中，可自定义的项目较少，无法对某些设置项目进行细化处理，这是在以往版本中就已经存在的问题。在简单平实的操作下实现强大的功能，也是毒霸系列的一贯特点。

在主频为2GHz的Athlon 64 3200+处理器，1GB DDR400内存，WinXP SP1操作系统下，对340GB硬盘中的186 805个文件进行查毒扫描操作，耗时26分43秒。使用闪电查毒后，扫描文件25 775个，耗时5分钟，扫描速度和所消耗的时间基本令人满意。



金山毒霸2006安全组合装同样存在一些不尽人意的地方：创建的应急启动盘仍然使用即将淘汰的软盘为媒介，杀毒引擎并没有进行更新，毒霸2006更像是毒霸2005的一次更新。而作为一个新版本进行发售，距离广大用户的期望值还有一定距离，希望金山公司再接再厉，强化主体、优化细节、推出真正令人期待的产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

新的开端
——瑞星杀毒软件2006

晶合实验室 狂暴鸭



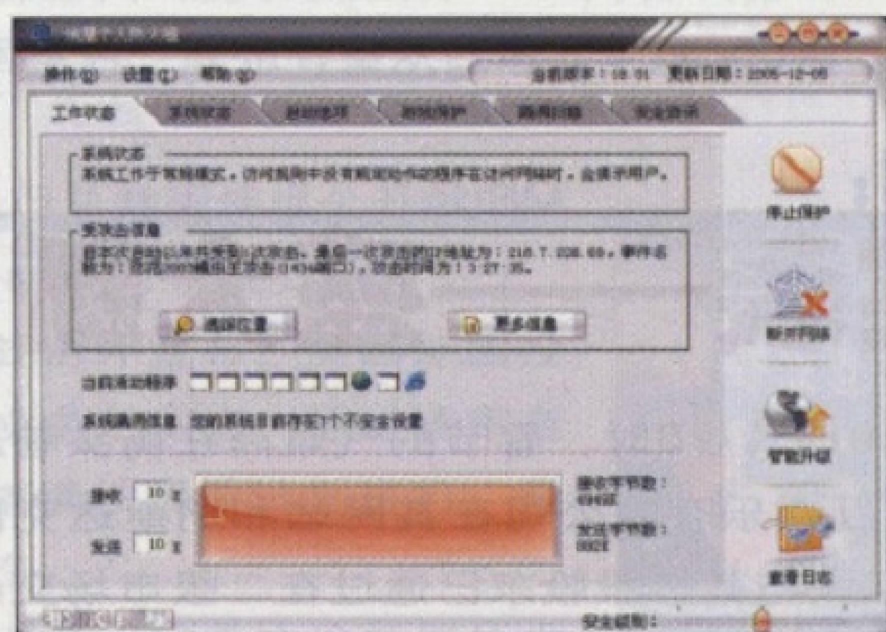
电脑病毒与杀毒软件就像光明与黑暗一样，永远相互制约而又相互发展。如期而至的瑞星杀毒软件2006版（以下简称瑞星2006）携着5项国家专利来到用户的视野中，打响了2005年岁末杀毒软件市场争夺战的最后一枪（**注：**瑞星杀毒软件2005版可直接免费升级到2006版）。

据一项调查报告中显示，2005年所截获的上万种病毒中，木马、蠕虫以及后门软件等窃取电脑用户资料、涉及系统安全的病毒占所有病毒的94%，网络安全成为个人电脑用户的热门话题。瑞星2006在对版本进行升级更新外，针对此种状态提供了相应的防护措施。在第七代急速杀毒引擎的支持下，对大硬盘多文件系统的用户是一个福音，完全扫描的时间对比瑞星2005有所降低，在对340GB硬盘（3块独立硬盘）中的111 380个文件（其中包括内存驻留程序与邮件，与金山毒霸2006相比，省略了一些固定系统文件的扫描）进行查杀病毒的操作，耗时30分钟零28秒，虽达不到厂商所宣称的查杀病毒速度有30%的提升，成绩也算不错了，而且扫描时占用系统资源较低，一般情况下不会影响用户的正常操作。

瑞星2006融合独创的“木马墙”技术，通过信息拦截等方式主动防御了木马程序窃取用户帐号的行为。在用户进行网络游戏时，防护墙会自动切换到游戏模式，并在用户操作结束后详细罗列出系统内部曾经访问过该游戏进程的程序模块，可让用户看出是否有隐藏的程序在盗窃游戏帐号与密码。在可进行选择的快速杀毒中，虽然Internet临时文件夹与系统文件（这两个文件夹是重点的病毒隐藏区，通过网络传播的病毒常常会存在于此）没有被单独列为可选择查杀的目标，但内存、引导区和邮件则被列为重点，并可通过与时俱进的小工具——U盘杀毒工具制作出杀毒启动盘，查杀无法在Windows操作系统下“干掉”的病毒，终结了软驱启动盘这种“古老”的操作方式。

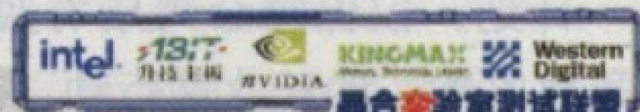
防火墙按系统状态、启动选项、游戏保护等项目显示相关信息，并可对其中选项进行安全设置，增加运行访问规则，其中的设置项目全面而复杂，对于一般家庭用户来说，应用默认选项即可。黑名单、白名单过滤系统的引入，可将IP地址进行分段化处理，对于经常进行无聊操作的IP地址段可采取完全封杀的措施，并可对其定位追踪，改变以往被动挨打的局面。

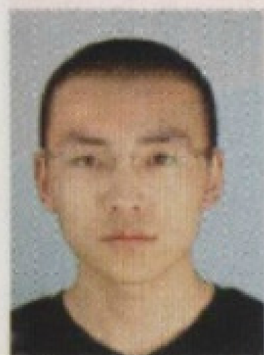
厂商： 北京瑞星科技股份公司
上市： 2005年11月
售价： 228元
附件： 快速安装指南、使用手册
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-82678866-625



瑞星2006内漏洞扫描可检测出已存在的安全漏洞，并对其威胁程度进行等级量化，详尽的说明告知了用户扫描出来的漏洞或安全设置存在的威胁，相关描述中有修复漏洞的具体解决方案，人性化十足。不过由于内部组件较多，安装过程稍有些繁琐，杀毒软件与网络防护墙等需要分别进行安装操作，在安装过程中会对内存中的驻留程序进行查毒，时间有所延长，在安装完毕后进入通行证的注册过程，通过手机付费的形式已被广大软件厂商所认可并加以推广。

新版本加入的未知病毒检测功能可将一些杀毒软件无法正确识别的新变种病毒查找出来，并及时反馈给瑞星安全中心。即将启动的在线专家门诊会实时解决/解答用户的安全问题，硬盘资料备份的功能更是将软件的附加价值提升到了新的高度。





全新的瑞星杀毒软件2006在技术与附加功能上，均有一定程度提高，将个人电脑保护得安全到位，灵活付费方式使在软件的选择上可采用先试用（下载版）后购买（盒装版）的原则，最大限度保护了消费者的利益。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

2005中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河

互联网已经融入了这个世界，尽管中国大地上的网民仅仅占据我国总人口的1/10，但他们所能够释放出的能量，却在很大程度上主导这个国家未来的走向。而与社会生活联系日益紧密的IT行业，在民众的更多参与下呈现出更大活力的同时，也具备更复杂的表象，这使得2005年的重大IT事件具有更长的时间范围、更广阔的社会覆盖面和更深远的社会意义。2005年的岁末伴着冬日寒风来到，回首一年中的中国IT产业，在纷乱之中看到的是一种向上的力量。尽管这力量究竟能走多远，能走到何方尚无法得知，但毋庸置疑的是，中国IT产业正在一点点摸索出属于自己的道路，形成独有的核心竞争力。

1 最突然的新闻：突袭——盛大新浪并购案

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★★

事件记录：2005年2月19日清晨8时，春节的气氛尚在街头巷尾徘徊，总部设在上海的盛大交互娱乐有限公司在其网站和纳斯达克同时发表声明，截至2月10日，盛大与其控股股东已通过在二级市场交易，持有新浪公司总计19.5%的股份，并根据美国证券法的规定，向美国证券交易委员会（SEC）提交了受益股权声明13-D文件。在这份文件中，盛大坦承购股的目的是战略投资，并“意欲控得实质性所有权，进而获得或影响对新浪的控制（acquire or influence control of the Issuer）”。其购并意图昭然。当晚21时新浪正式作出回应，表示此举对公司“本身的业务及运营均无任何直接影响，新浪公司股东也无需对此采取任何行动”。

2月22日晚10时，新浪宣布将采纳股东购股权计划，即所谓“毒丸”计划，以保障公司所有股东的最大利益。这一举动被认为是针对“敌意收购”的反收购行动。按照此计划，一旦盛大及其关联方再收购新浪0.5%或以上的股权，或某个人或团体获得10%的新浪普通股，“毒丸”计划就自动启动：于股权确认日当日记录在册的每位股东，均将按其所持的每股普通股而获得一份购股权，从而扩大股本总数，稀释敌意收购者所持股比例。计划公布后，盛大未继续实施任何收购新浪股份的

收购功败垂成，陈天桥对此不动声色



行动。至此盛大对新浪的收购行动陷入僵局。

9月27日，在事件沉寂半年之后，新浪于香港香格里拉酒店召开了股东大会。由于盛大事实上已经成为新浪最大的单一股东，此次大会事先被外界认为是陈天桥“合纵”中小股东控制新浪的最好机会，也将为此次收购事件划上一个句号。但在当日召开的大会上，陈天桥并未出席，盛大对于大会四大议题的投票中，一项弃权，3项赞成，谨慎行权，未有任何异常的举动，给这场万众瞩目的事件划上了一个意味深长的省略号。

记者点评：盛大和新浪在中国IT业界从来都是不缺乏争议的企业。盛大的国际官司、强力扩张，新浪的人事变动、股价沉浮，都曾经作为中国IT业发展的重大事件载入史册，但从来都没有像此次事件一样，在国内甚至国际上引起如此注目，引来无数的眼光和口水。从企业合作的角度上来说，盛大和新浪的合作本身具备非常优良的互补条件。新浪的短处，在于营收模式中缺乏游戏项目的竞争力；盛大的短处，则在于营收过分依赖一款游戏，缺乏其他盈利点；如果合并成功，双方将在短期内拥有游戏、广告、短信、新闻等众多强有力的业务增长点，从而拥有全中国乃至全世界最大的用户群，新业务的拓展将具备极其优良的条件。遗憾的是，由于盛大所采取的“突袭”方式，即事先并未与被收购方进行充分沟通，采用换股、原始股权转让等常见的股权并购手法，而是采用了在二级交易市场上秘密进行溢价收购流通股的方式进行企业并购行为，而这种收购方式在金融市场上通常被定义为“敌意收购”。这使得无论新浪还是外界对于盛大的并购目的充满了无端的揣测。加上此前盛大在与韩国企业的纠纷中所表现出的强硬作风，更加剧了各方面对于盛大行为的恶意评估。无论收购最终可能造成怎样双赢的结果，外界对于盛大的不信任和对于新浪的劝诫都使得这场本该有好结果的合作最终成为2005年第一场商战大片。只是至今也没有看到结局。

虽然商业资本的力量在当前的社会环境中已足够强大，但企业良好的行事作风和形象依旧能在关键时刻起着不可忽视的作用。相信盛大已经吸取了这个教训。

2 最具国际影响力的新闻：

IBM——联想的国际化脚步

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

事件记录：2004年12月8日，联想集团宣布以12.5亿美元收购IBM全球PC业务，包括笔记本和台式机业务，具体支付则为6.5亿美元现金及6亿美元股票，IBM高管沃德出任联想集团CEO，杨元庆改任董事长，柳传志退居幕后。联想有望从此进入全球500强的行列。消息出台，全球震惊。

12月14日下午，IBM大中华区董事长兼首席执行总裁周伟焜公开就IBM出售全球PC业务内情及中国市场未来的发展向外界进行系统介绍。

2005年3月9日晚上21时，联想集团与IBM正式对外宣布，美国外国投资委员会（CFIUS）提前完成对联想收购IBM PC业务的审查，通过该审查为交易的继续进行铺平了道路，有关合并工作将继续按照原计划进行。至此，收购活动中最难以跨越的一道关卡已然不存在。

5月1日，联想正式宣布完成收购IBM全球PC业务，杨元庆接替柳传志担任联想集团董事局主席，柳传志担任非执行董事。合并后的新联想以130亿美元的年销售额一跃成为全球第三大PC制造商。



不管外界如何评论，联想和IBM对合作非常满意

记者点评：同样是并购，而且是国际并购，金额也更为庞大，但联想的并购看上去要比盛大顺利得多。当然这只是表面现象，相信谈判过程以及后来在美国政府监管部门的审核过程同样是一个艰苦复杂的历程。这与联想在中国IT行业的领导地位和长期积累的良好声誉是分不开的。不过，联想的这次并购，外界质疑的声音也不是一点都没有。首先外界对于联想持续加大个人PC业务方面的投入持续争议，毕竟经过10年的发展，个人电脑的利润空间目前已经被压缩得非常小，而且联想的个人PC业务目前在国内仍旧处于领先地位。不过联想在宣布收购时就说明了自己的意图，是为了将来的国际化发展，毕竟IBM的PC业务在国际上的技术和品牌竞争力毋庸置疑，而且一并收购过来的IBM ThinkPad笔记本业务部门仍旧具有非常丰厚的利润空间。借此联想可以在欧美、东南亚等国家地区进一步开拓业务，也是未雨绸缪的行为。其次是联想的收购价格，虽然12.5亿美元的价格不低，但考虑到IBM个人PC业务的技术水平和品牌，这个价钱本身并没有太多争议，引起争议的是联想并未在初次公布收购时说明将一并承担IBM个人PC业务部门的5亿美元债务。如此算下来收购代价实际为17.5亿美元，联想虽然承认将一并

承担债务的事实，但对此并未多作解释。最后一点，也是最让人担心的，就是联想是否能顺利融合接受收购而来的部门。毕竟双方的企业文化和历史背景差异较大，如何让IBM企业文化的优点良好融入联想的机构中去，这显然是一个难题。在收购而来的IBM业务部门出现职员批量离职现象的同时，业界就此也传出了“连想，都不要想”的声音。虽然联想目前正紧锣密鼓地准备将新公司总部迁址美国纽约，但显然打造一个国际企业，不是在国外办公就能解决的。

联想，未来要想的还有很多。

3 最具娱乐明星效应的新闻：

博客癫狂——你方唱罢我登场

爆炸力：★★★
轰动力：★★★
影响力：★★★★

事件记录： 2004年12月6日，中国博客猛小蛇的博客网站“狗日报”获得德国之声2004国际博客大奖赛的评委大奖———最佳博客奖。是日，喜讯传来，众博客奔走相告，喜悦之情溢于言表。尽管此前个人博客网站在中国已经不是什么新鲜事情，但如同当年张艺谋获奖给中国电影带来的鼓励一样，获得国际认可，这个荣誉还是使博客在中国互联网出现了一个爆炸式的增长。

2005年5月，一个名为“芙蓉姐姐”的年轻女性迅速在中国互联网窜红，其人无视自己的身段面容与网民的赞美嘲讽，将自己认为最妩媚最性感的相片张贴到互联网上，无论是她致力推广自己的水木清华BBS，还是她自己的个人页面，点击率都疯狂增长。成为继木子美、竹影青瞳、流氓燕之后又一位借助个人博客出名的网络新女性。



尽管起步较晚，搜狐和新浪在博客上的投入还是带来了不错的回报

7月19日，一直为推广博客而不遗余力的“博客中国”网站获得第二轮风险投资，并正式改名为“BOKEE博客网”。该公司董事长兼CEO方兴东称“互联网门户进入2.0时代”。也就是他一直全力鼓吹的Web 2.0时代。随后博客中国的员工在40天内迅速由几十人扩张到400多人。知名网络解放女性木子美也成为博客网的新任公关经理。而早期随同方兴东创办网站的王吉鹏、猛小蛇等人却陆续离职。

9月25日至26日，24小时内搜狐与新浪相继推出了自己主办的博客大赛，博客网在10月12日推出了号称“最权威”的“第二届全球中文博客大赛”。为了增强自己的竞争能力，新浪凭借自己的能量迅速拉来了一批名人在新浪博客网站开设个人博客网站，搜狐也不示弱，迅速跟风。到了最后，出现了著名演员的“官方博客”。至此，博客完成了从“民”到“官”的彻底转变。

到目前为止，博客大赛尚未落幕，而博客在中国的未来，才刚刚开始。没有出名，就在出名的路上。搞博客吧。

记者点评： 很难判断关于博客的新闻事件从什么时候开始，自从当年木子美凭借博客一炮而红之后，博客这个东西就成了互联网的香饽饽。不过当初网民对于博客的热情颇有些观赏“奇技淫巧”的味道，都在等待一个又一个在博客上裸身肉搏的解放女性，却对自己也搞个博客没有什么兴趣。直到猛小蛇拿了个外国大奖回来，有人才恍然大悟，原来并不是只有脱光了自己搞博客才能出名，凭借自己的真实才华把博客网站搞好了，同样也可以出名。于是才有年初的博客大赶集。想自己搞博客的人多了，那么提供博客服务的人自然也就多了。老牌吹鼓手方兴东博士的博客中国还据此再次圈到了新的风险投资，当然代价也是要付出的，方博士已经不止一次在私下叹息“现在的博客网已经不是我能说了算的”。而新浪和搜狐也迅速趟进了这趟混水，不但如此，他们采用从前类似“短信联盟”的合作方案，让个人博客网站也能从博客服务商手中分得一定的利润，从而使得“名”和“利”这两个一切进步行为的驱动力彻底与博客拉上了关系。在名利火车头的驱使之下，博客的列车正开始在中国IT行业中加速奔驰。

4 最虎头蛇尾的新闻：

流氓软件——说流氓，谁是流氓

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★

事件记录：2005年7月11日，北京市网络行业协会公布了经过网民投票得出的"十大流氓软件"。3721上网助手以超过第二名5倍多的"被举报率"名列榜首。同时列入名单的还有淘宝网、CNNIC、ebay易趣以及百度等一些知名企业。根据投票结果，北京市网协要求这些企业限期整改，并且保证今后不再发生。

"流氓软件"这一提法最早见诸报端是在2005年6月14日《北京青年报》。在一篇文章中，瑞星反病毒工程师为"流氓软件"下了初步的定义并且进行了分类，文章最后呼吁软件开发商规范开发行为。

6月15日，瑞星公司再次发表声明，明确了"流氓软件"的定义并且发出《规范软件产品行为倡议书》。

6月28日，16家国内知名的互联网企业签订《自律公约》，决定编写规范，阻止不规范软件的传播。

随后而来的就是北京市网络行业协会组织的"流氓软件"投诉和评选。值得一提的是，进入榜单的几家企业还曾经在6月28日的《自律公约》上签了名。北京市网络行业协会要求上榜企业在8月15日之前整改，否则将进行严厉处罚。对此事件各方面反应不一。多数企业表示虚心接受意见，改正自己的问题。也有企业质疑"流氓软件"的定义，认为这不过是在商业利益竞争下的一场阴谋，更有企业对"流氓"一词反应激烈，表示要就此提出诉讼。广大网民对此则只有击掌称快，并不断投票举报。


有人说"流氓软件"不过是狗抢骨头式的闹剧

8月15日，什么都没有发生，也许大家都改了。

8月31日，以"3721"搜索软件引来无数争议和风波的雅虎中国总裁周鸿祎在合约到期之后，平静地离职。

记者点评：关于此事件，本刊曾有详细的报道，不过当时尚无结局，也知道不会有结局。"没有流氓软件，只有流氓行为。"这是"流氓软件"风波中一位网民的评论。的确点破了这场闹剧的本质。如果对企业的不规范行为没有合理的法律规范来制约，那么今天修改了一个3721，明天跑出个4728来也说不准。别的不说，就是因为"流氓软件"的定义主要是由瑞星公司协助制订的，这就使得整个事件陷入了"商业阴谋论"的舆论中。如果是有关国家管理部门征集各方面专家意见综合制订"流氓软件"的定义，那么挨了棒子的企业又有哪个能拿着"阴谋论"的大旗跳出来喊不服呢？"无规矩则不成方圆"，老祖宗的话到了这个时候才显得特别有道理。

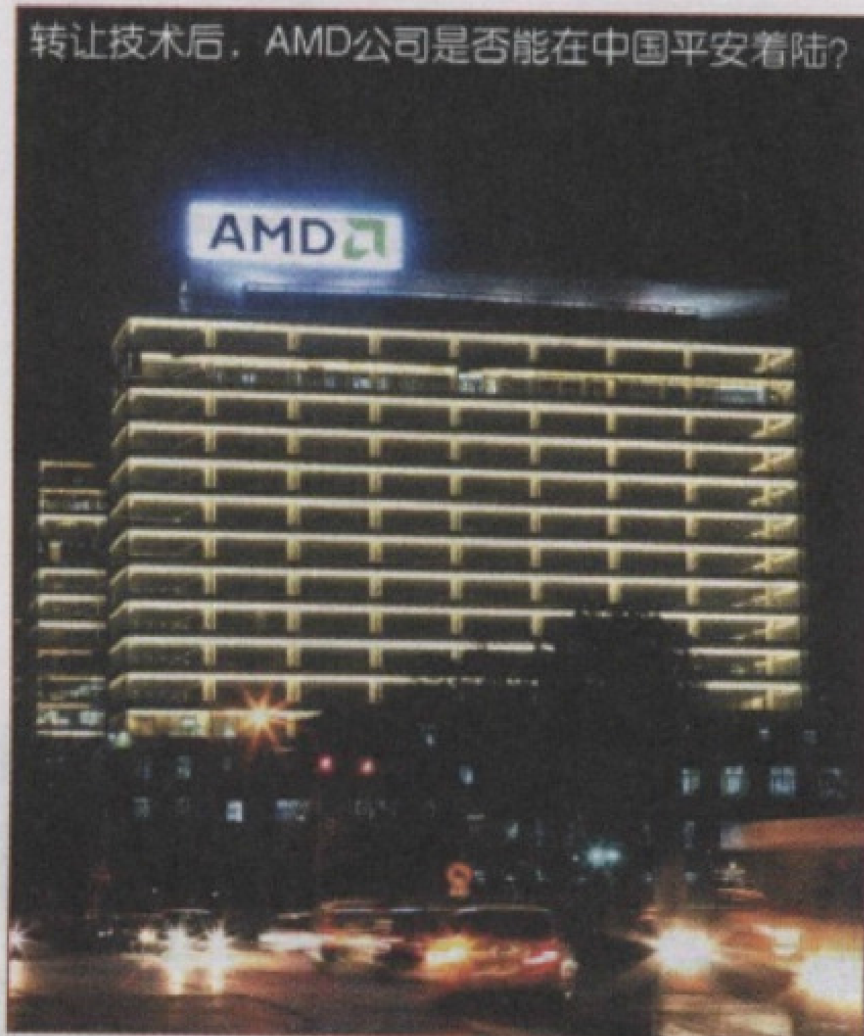
当然，"流氓软件"风波最后还是以一种中国特色的方式进行了收尾，大事化小，小事化了。虽然谁也不知道下一个4728什么时候蹦出来，不过这次事实毕竟说明：尽管现在已经是商业社会，但并不是什么事情不管三七二十一、不要脸就能成功的。

5 最具技术含量的新闻：

AMD对华转让芯片技术

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★
影响力：★★★★☆

事件记录：2005年10月25日，美国超微半导体公司（AMD）24日与中国科技部签署备忘录，向中国转让核心微处理器设计技术。据科技部介绍，AMD公司将向科技部指定的技术受让机构——北京大学微处理器研究开发中心转让其所拥有的低功耗x86架构微处理器设计技术。x86架构是目前世界上几乎所有个人电脑中央处理器的应用平台，也广泛应用于网络、通信和消费电子等产品中。AMD公司总裁鲁毅智博士介绍说，此次转让经过了他们公司与美中双方政府相关部门的反复交流磋商。这一合作实现了该公司对中国



转让技术后，AMD公司是否能在中国平安着陆？

政府的承诺，也符合美国商务部所有关于技术出口的规定。根据这份备忘录，AMD公司将与中国科技部合作，提高中国集成电路产业的设计和开发能力，推进产业标准化技术。此外，中方还可以与AMD公司共同在全球拓展x86微处理器的整体市场。这也是迄今为止中美半导体领域内最具影响力的技术转让。

10月27日，英特尔表示，AMD转让x86技术是倾销落后技术。虽然AMD技术的接受方北京大学微处理器研究开发中心负责人程旭表示"和目前AMD正在热销的PC芯片相比较，本次AMD所转让的技术毫不逊色，这是不同应用领域的两种芯片"，但一些业内人士也表示，AMD此次向科技部转让的x86架构处理器中低功耗的部分，从技术角度来看，其价值并不大。浪潮商用电脑事业部市场处经理包图雅就表示，Geodo x86技术主要应用于瘦客户机等设备，相对来说不是主流的东西。"该技术是AMD前两年从美国国家半导体公司买过来的。相信AMD目前也不会把最核心的PC、服务器平台的东西转让"。

记者点评： 坦白地说，绝大多数的人都不清楚AMD向中国科技部转让的到底是什么。即使此次技术转让的文档全部公布出来，也不会有多少人能看懂。当然总有能看懂的人来向大家解释，问题是这个解释的人到底站在怎样的立场，如果站在竞争对手的立场，一句"倾销落后技术"，就可以把所有的积极意义全部打消；而站在技术转让接受方的立场，这些技术又似乎能让中国明天就能建立起属于自己的芯片生产线。唯一可以确定的，是这场交易背后涌动的巨大的商业利益。AMD在中国的市场竞争上一向落后于Intel，在10月24日AMD大中华区总部落户中关村之前，AMD公司在中国甚至一直只有一个简单的代办处处理商业事务。基于此情况下，AMD转让芯片技术"是为了政府公关""是为了用技术换市场"的说法有理也罢，无理也罢，还是要看接受技术以后我们能从中学到多少有用的东西。至于某些人担心的"接受了先进技术，我们龙芯必然凶多吉少"的危险，且不说x86技术与龙芯走的是完全不同的技术架构，就这种抱着"把外国的狼赶走，中国的狗就好活"的思想便值得唾弃。不能斗狼的狗，养大了又有什么用？连竞争都不敢，送上门的技术学习机会也不要，这真是辫子戏看多了，想学学什么皇阿玛闭关锁国吧。

6 最让网民心烦的新闻：

死刑或者死缓——P2P的回环之路

爆炸力：★★☆

轰动力：★★★

影响力：★★★☆

事件记录： 10月24日，中国内地的"飞行网"因为其P2P平台"酷乐"（kuro）而遭到起诉，案由是飞行网通过kuro提供BT传播平台，并每月向用户收取费用20元人民币。在中国内地尚属首次案例。

2005年10月26日，香港屯门法院宣判，38岁香港公民陈乃明因利用BT软件通过互联网非法共享3部版权电影，而被香港法院判定罪名成立。这不但是中国，也是全球首次裁定使用BT软件共享文件行为有罪。有鉴于此案例，未来涉及BT以及互联网P2P共享软件的诉讼很可能获得同样判决。而几年前，美国唱片工业协会针对mp3.com和Nasper两大音乐P2P平台发动旷日持久的诉讼大战，迫使其关门；2004年同样通过法律手段迫使100多家大型BT种子汇聚发布网站永久关闭。

11月7日，总部位于美国亚特兰大的Verso科技有限公司宣布，中国某电信运营商正在使用其新开发的NetSpective M-Class软件进行对包括Skype在内的P2P软件的过滤试验，该公司在公告中特别强调了该软件过滤Skype的功效。虽然此后中国电信方面否认了关于封杀Skype等P2P软件的说法，但P2P软件的应用正受到更多限制却是不争的事实。



VeryCD很可能是P2P诉讼的下一个目标

记者点评： P2P软件从诞生的那天起就充满了各种争议，无非是早期互联网“Free”精神与现代互联网的商业化浪潮碰撞的结果。不过像这次发生法庭上的正面碰撞倒是少见。虽然在知识产权上对大企业造成不小的损害，但P2P技术的独特性使得企业面对用户的行为无法将板子打到BT软件服务商的屁股上。此次香港法庭的有罪判决无疑对广大P2P用户敲响了警钟，虽然律法难以责众，但有效的法律规范终究会出台，只有合理地应用P2P软件，才能使早期的互联网共享精神在商业化的现代社会中有力地发展下去。

7 最牛头不对马嘴的新闻：网瘾与诉讼

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★★
影响力：★★☆

事件记录： 2004年12月27日，天津市塘沽区13岁男孩张潇艺在连续上网36个小时之后，站在24层高的楼顶上一跃而下，选取跳楼的方式告别现实世界，去追寻游戏中那些虚幻的英雄朋友。这位少年在事发现场留下4封遗书，还留下了80 000字的游戏笔记《守望者传》。这个痴迷游戏的孩子的离去固然值得惋惜，但他万万没有想到，他的选择竟然在后来引起那么大的风波。



网络成瘾？谁有病谁知道

2005年10月14日，一个名叫张春良的“网络沉溺研究学者”受张潇艺的父母委托，向据说是张潇艺死前热爱的网络游戏《魔兽世界》的开发商——美国暴雪娱乐有限公司，请求法院确认该公司开发的该款游戏具有致人成瘾的内容，与受害人的死亡有一定因果关系，并要求一定的经济赔偿。在张春良出示的一份医学证明上可以看到，北京军区总医院网瘾治疗中心证明“张潇艺同学曾是品学兼优的学生，因长期沉溺网络游戏最终导致自杀。我医院工作人员通过对他留下的网游笔记和遗书等资料进行医学分析，得出如下结论：张潇艺生前因过度沉溺不健康网络游戏，患有严重的‘网络成瘾综合症’”。法院以“证据不足”为由拒绝了诉讼请求。随后10月19日张春良再次向法院以相同理由提出诉讼，同样被婉言拒绝。此时他已经从采访的记者那里知道，网络游戏《魔兽世界》在张潇艺去世时尚未引入中国，张潇艺痴迷的是美国暴雪公司所出品的一款单机游戏《魔兽争霸Ⅲ》，该游戏于2002年在由中国青少年网络协会、北京市发行集团、北京市出版工作者协会、北京市发行协会联合举办的向未成年人推荐健康益智游戏的联展活动上，经专家审读被评选为25种（单机版10种、网络版15种）“内容健康、无暴力色情、有文化内涵、制作精良、适合未成年人的健康益智游戏”之一。张春良当场表示不会放弃诉讼的努力。

2005年10月29日下午，中国社科院文献中心一楼多功能厅，《在网路上狂奔》新书发布会上，张潇艺的头像出现在了这个商业活动的现场。哀乐阵阵，工作人员胸佩白花，表情严肃。张春良作为新书的作者在此为张潇艺哀悼，为新书面世做宣传的同时，宣布要继续起诉张潇艺所热爱的那款“网络游戏”的开发公司。在他认为，《魔兽争霸Ⅲ》做为一款依靠网络联机对抗为主要娱乐方式的游戏，已具有网络游戏的部分特征，因此把它以“网络游戏”为名进行起诉也不算错误。而他之所以选择游戏开发商暴雪公司而不是国内代理该游戏的奥美公司作为被告，是因为他无意打击国内网游公司。他的目的仅仅是通过诉讼，提醒国内网游公司正视自身的社会责任，并促进立法，让网游公司为自己造成的负效益买单。目前他已经搜集到了63名深受网游之害家长的委托，将对网游公司进行一场集体诉讼。

记者点评： 网瘾这个词热起来是在2004年末，以“拯救网瘾少年”而入选2004年中国互联网十大新闻人物的武汉陶宏开教授发明了这个词之后，目前已成为继“电子海洛因”之后抨击游戏产业的代名词。而2005年，将“网瘾”这个武器运用得出神入化的，就要数这位有着众多头衔的张春良学者了。且不说他利用逝者做商业活动的行径，单“《魔兽争霸Ⅲ》作为一款依靠网络联机对抗为主要娱乐方式的游戏，已经具有了网络游戏的部分特征，因此把它以网络游戏之名进行起诉也不算错误”的理由，就足以让对网络游戏有了解的人喷饭。陶宏开教授虽然有些激愤，但他身体力行为众多青少年做心理辅导还是有目共睹。而张学者则选择了一条更加务虚的道路，除了那本不知道能发挥多大效力的图书之外，他最主要的活动就是为这场他自己都明白很难胜诉的官司而努力。可笑的是，他选择的还是远在美国的暴雪公司，而不是占据中国网络游戏主要市场的韩国和中国本土企业。限于美国公司在中国没有直接商业活动而是通过代理公司的前提下，这场官司注定会毫无意义。而张学者坦言的“杀鸡儆猴”的目的也不知道能有多大效果。相信唯一能收到直接影响的，应该是那本曾经沾光逝者遗像的书。不过张春良已经如愿入选央视：“2005年中国十大法制人物”，好歹也是个收获。

8 最沉重的新闻：网络捐助背后的法制空白

爆炸力：★★★★☆
激动力：★★★★
影响力：★★★★

事件记录：2005年9月15日，一名重庆的女大学生在著名网站“天涯社区”上以“卖身救母”的ID发了一个帖子，表示由于母亲需要做肝移植手术而家境贫寒，为了筹集母亲做手术的医疗费用，她愿意“卖身救母”，未来将为费用捐助者以低廉的价格打工还钱。消息传开之后众多网民为这个名叫陈易的女孩的孝心所感动，纷纷解囊相助，向陈易公布的银行帐号捐款。

9月18日，网上忽然出现了一个新帖子，一名ID为“蓝恋儿”的网民自称了解陈易的情况，她的家境并非像她自称的那么贫寒，母亲是泸州市检察院的公务员，享有医疗保险，已经报销过不少医疗费用。而陈易本人在学校生活非常奢侈，买高档运动鞋，做时尚发型，带500多元的隐形变色眼镜。“蓝恋儿”本人对陈易母亲的病痛表示同情，但她认为陈易为了博取同情没有说实话。陈易在随后的回帖中勃然大怒，极力辩解自己大额清白，并声明如果有人愿意可以前来重庆调查。虽然当时有网民建议将捐款帐目公布出来供捐款人核查，但直到事件接近结束陈易才公布帐目。


互联网鼓励慈善，但需要规范，但愿如此的悲剧不再发生

10月9日，经常组织并参予网络捐助的深圳网友“八分斋”和上海网友“金官人”自费前往重庆进行调查，虽然陈易对他们的到来有些出乎意料，但在大多数事务上还是给予了合作，在10天的调查中他们对陈易的家庭背景、生活状况、捐款帐目都做了详细的调查，并在10月19日离开重庆后将部分调查结果公布，结论是：陈易的确隐瞒了部分家庭和生活情况，而且捐款帐目有问题。顿时网络上对陈易的声讨四起。与此同时，也有网民质疑八分斋“捐出去的钱就是人家的财产，你有什么资格对另一个公民进行调查？”

10月20日，某网友据称破解了陈易的QQ号码，将其部分聊天记录公布在网络上。根据聊天记录显示，陈易与她的亲属策划了这个“卖身救母”的事件，希望借助好心人的捐助缓解家庭压力。虽然这份聊天记录的真伪无法证实，但此聊天记录出现后陈易就对所有的质疑保持缄默态度。这导致了网民对她的信任彻底破灭，有网民开始提议组织对陈易进行诈骗诉讼。

10月22日，陈易的母亲在手术后去世，据医生解释是陈易的母亲坚决要求做这个危险很大的手术。于是有网民认为，是八分斋的调查迫使陈易的母亲走上了绝路。对于陈易丧母的同情也使得网络上对陈易同情的声音占据了主流。网民八分斋则作为“逼死人命的凶手”遭到众多声讨。

11月14日，陈易将网民捐款中剩余的70 000多元捐给重庆市白血病儿童救助基金会。事件至此告一段落。

记者点评：网络上拍砖真的逼死了人，这场网上的大辩论记者也有幸参加，不过后果却无论如何也没有想到。虽然陈易母亲的去世无法判定与网友的调查有多大关系，但事情以如此的悲剧方式收场，却是所有人都不愿意看到的。这场事件的开头也许的确是为了一个好的目的，毕竟陈易的母亲的确身患重病，而陈易的家境经过长时间的折腾也难以承担移植后的高额费用。至于陈易的装束和衣着，哪一个爱美的女孩没有两件漂亮衣服，多少打扮一下自己呢？但问题出在陈易对于网络捐助的性质理解错误，这场事件原本是陈易家的个人困难，在被她公布到网络上之后，就变成了一桩公众事件。陈易接受了来自公众的捐助，同时也需要接受来自公众的监督，这种权利和义务无法分割。显然她对这种监督没有足够的心理准备。当八分斋在调查中发现陈易没有如实向他公布帐目而提出责难时，陈易激动地说“我相信中央电视台，相信媒体，我为什么要相信你，告诉你我的真实情况？我只看过你的身份证，能说明什么问题？”而其后陈易对于所谓“聊天记录”的公开，以及网络的种种责难保持缄默，并迟迟没有公开捐款帐目绝对是一个很大的错误。依靠网络建立起来的信任非常脆弱，任何一点失误都可能摧毁它。事实上八分斋正是担心网络捐助的公信力遭到破坏才前往调查的，而他的调查和陈易的错误行为又加快了公信力的崩溃。结果滔天的声讨造成了巨大的压力，虽然不能说陈易母亲匆忙上手术台与此有关，但面对如此的压力，即使是一个健康人也会难以承受，何况一个病人。

网络捐助还会继续出现，但能有多少人参与就不好说了。如何保障这种社会慈善公益行为的公信力，让更多需要帮助的人得到他们所需要的，面对这个问题，我们需要有的不仅仅是爱心，还有明确的规则。

IT行业在2005年值得记住的大事绝对不止这些，没有一个回顾能够十全十美，回头看看过去不是为了数脚印有多少，而是为了看看从哪里来，路走错了没有。到目前为止中国的IT和互联网行业虽然风波不断，却在逐渐向着法制化、规范化、实用化的方向发展。没有人能预期2006年会发生什么大事，但有了这些脚印，我们可以微笑着面对。因为我们知道，方向没有错。

来吧，2006年。

娱乐之源 电池危机

■广东 false face

近两年内看上去急速发展的数码产业，实际上已经因为遭遇瓶颈不得不放慢步伐。无论手中的数码设备如何炫目、功能如何完备、性能如何强大，一旦失去了能源，不过是一堆昂贵的沙子。随着电子产品移动性、便携性与能源耐久性的矛盾日益突出，人们不得不把眼光从风光无限的新兴技术上移开，转而关注它们背后的能源供应者——电池，电池技术正是制约数码产业进一步发展的瓶颈。

电池技术简览



图1

目前数码产品使用的基本都是化学电池，这些电池又可分为一次电池和二次电池，一次电池即一次放电后不可使用的电池，二次电池也就是放电后可重复使用的充电电池。一次电池中市场用量最大的是圆柱形干电池产品，常用型号为AAA、AA（对应中国型号7号、5号），在数码产品中已经逐步减少使用（图1）。

二次电池是数码产品所使用的主力电源，最常见的是"镍镉可充电电池""镍氢可充电电池"以及"锂离子可充电电池"3种。镍镉电池（**Ni-Cd**）的正极材料主要为镍，而负极材料则主要为镉。镍镉电池的输出电压为1.2V，根据设计的不同和使用保养的差异，实际寿命多为500～1000次左右。镍镉电池内阻小可提供大电流的放电，放电时电压的变化很小，是一种质量极佳的直流电源，并且价格便宜、性能可靠，耐过充和过放。其缺陷是能量比较低，导致产品重量体积不尽如人意，并且存在众所周知的记忆效应。不过最关键的问题在于镉是有毒重金属，导致它逐步退出民用市场。

镍氢电池（**Ni-Mh**）主要是为了取代镍镉电池而设计的，其电性能指数基本和镍镉电池一致。它的主要优势是能量比较高，因此同样重量或体积下电容量要高出镍镉电池许多，记忆效应较弱，寿命也较长，最重要的是没有有毒原料污染的环保问题（图2）。



图2

锂电池是使用金属锂作为负极活性物

质的电池的总称，实际应用中绝大多数是一次性电池，而锂离子电池是指“Li+”嵌入化合物为正极，以碳为负极的二次电池。锂离子二次电池现在被人们习惯性地叫作锂电池（或简称“锂电”），其实是一种以偏概全的说法。“锂电”是早期纯金属锂可充电电池的遗留称谓，后来演变为对各种含有“锂元素”电池的统称。事实上纯金属锂可充电电池早已消失，目前的所谓“锂电”都应该称作“锂离子二次电池(Li-Ion)”。普通人最常用到的一次锂电池是“锂-二氧化锰电池”，常被作为传统胶卷相机专用的圆柱形干电池，或者是闪光灯专用的纽扣形电池（图3）。另外市场上偶尔还能见到“锂-亚硫酰氯电池”和“锂-二氧化硫电池”，由于这两种电池在目前含锂电池中能量比最高，并且具备耐150度高温和-50度低温的特殊能力，因此成为军队等特种行业的选择。



图3

锂离子二次电池（以下简称“锂电池”）是目前电池工业最主要的产品，几乎也是所有数码产品在电池方面的唯一选择。与镍氢电池相比，锂电池能够输出更高的3.6V电压，能量比要高出近60%，这意味着同等电容量下锂电池的重量体积要小得多。此外锂电池的自放电率非常小，完全没有记忆效应。锂电池相对弱势的地方在于充放电次数基本在500次左右，即使是特殊工艺的产品也很难达到800次，此外产品不耐过充和容易过放，所以安全性相对差，同时价格成本也要高出镍氢电池不少。

目前锂电池根据生产工艺分为**液体锂离子电池**和**聚合物锂电池**。液体锂离子就是最初应用的锂离子电池，顾名思义可知电池内部是液体状，因此液体锂离子电池传统外壳通常为钢壳或铝壳。与之对应，锂聚合物电池因为其内部是完全固体的，因此锂聚合物电池又叫作固体锂离子电池，或者是高分子锂离子电池（图4），外壳多采用铝塑软包装。不过软包装并不是液体锂离子电池和锂聚合物电池的决定标志，因为液体锂离子电池近年已经发展出软包装，俗称“软液”（图5）。液体锂离子电池和锂聚合物电池主要区别在于厚度限制，液体锂离子电池基本对5mm以下厚度无能为力，即使勉强做出来因工艺成本上升也会贵过锂聚合物电池。锂聚合物电池的理论厚度可以做到0.5mm，是数码产品超薄外形的重要保证，不过锂聚合物电池在5mm厚度以上与液体锂离子电池成本差异明显。因此目前液体锂离子电池仍占据锂离子市场90%以上的份额，而锂聚合物电池实际份额仍不到10%，这其中还包含国内许多使用软液滥竽充数的产品。


图4



图5

总而言之，二次电池与一次电池的技术区别在于能量和负载能力，以及自放电率。由能量比上来计算，充电电池的容量比同规格的一次电池要低，负载能力也要相对较低。但就市场上实际销售的电池而言，二次电池实际容量却远比大多数一次电池高，使用寿命普遍可达1000次以上，所以尽管价格远比一次电池昂贵，但是在频繁使用的需求下性价比显然更高。目前市场现状也是这种比较后的真实反应，绝大部分的数码产品均会采用锂电池作为主力电源，一次电池则基本作为备用电源偶尔使用。

供不应求

事实上电池瓶颈之类的警告预言早在上世纪90年代就被提出，不过当时无线设备主要只是使用语音通讯的手机，所以并没有引起广泛的重视。然而今天的数码电子产品已经远非当年的技术水平，甚至仅仅比之两年前也有巨大区别，随着运算速度和功能的进一步提高，追求高性能计算通讯和彩色多媒体普及的同时，伴生的电源需求已经打破目前数码设备性能、使用时间与重量体积三者之间的脆弱平衡。例如英特尔推出的笔记本专用迅驰处理器就是为了省电，节约用电成了电子设备普遍的无奈之举。即使如此，目前电池也已经无法满足数码产品进一步发展的需求。

小型化、超薄化是数码产品工业设计的主要方向，便携性是未来消费的决定因素之一。目前主流消费者已经跨越功能实现的基本需求阶段，造型小巧和携带方便转而成为主要需求，这种市场需求决定厂家必须制造超小超薄的数码产品。然而很少消费者知道，目前的数码产品小和薄却是难以调和的矛盾。一个典型的例子是摩托罗拉的V3手机（图6），其超薄的工业设计令人惊叹，然而稍加留意可以发现V3并不算小巧，因为它的投影面积较大。通常手机投影面积大是由于使用较大液晶屏，液晶屏较大则是为适应照相等附加功能的客观需求，但是V3手机的功能尤其是照相功能相当薄弱，因此V3采用大液晶屏并非客观功能需求，而是投影面积变大的迫不得已。什么因素决定了V3的投影面积呢？是它的电池。V3的厚度仅仅只有13.9mm，去除V3液晶屏、手机电路板、外壳的厚度，留给V3电池的厚度


图6

空间已经不足4mm，这个厚度注定V3只能采用锂聚合物电池。但是不管采用哪种锂离子电池，由于能量比是个固定值，存储相应能量一定会有对应的体积，那么电池厚度降低的同时要保证存储能量不降低，就只能增大电池的表面积，以维持最终的电池体积不变。V3遭遇的就是这种情况，即使仅标配可怜的710mAh容量电池，其表面积也远大于更高容量的5mm厚度电池。电池表面积决定了V3手机的表面积，整机表面积决定了液晶屏面积，而炫目的大液晶屏又带给本来赢弱不堪的电池巨大压力，电力供应不足又必然决定弱化手机功能。类似V3这样“因果循环”的数码产品比比皆是。从某种程度上来说，目前数码产品的体积极限以及功能，取决于锂离子电池能量比的水平。在此前提下进行便携性的工业设计，其实不过是“大而薄”和“小而厚”的尴尬选择。鱼和熊掌能否兼得，真正体积小巧功能强大的数码产品能否被生产出来，这取决于未来电池能量比是否有跨越性的进步。

个性化、多样化是数码产品工业设计的另一方向，美学化同样是未来消费决定因素之一。在跨越功能性和便携性的需求后，数码产品与携带者的整体性搭配成为主要需求，也就是说数码产品不仅仅是电子产品，还是一种和不同服装、环境、气质进行搭配的时尚饰品，蓝牙耳机的外观急剧变化就真实反映了这种时尚性需求（图7）。这种市场需求决定厂家会制造各种“异形化”的数码产品。产品超小超薄自然是美学化设计的一种实现，从审美的角度而言，有时1mm的空间差异在审美感觉上就会有天地之别，然而1mm差距往往也会导致产品单价成本急剧上升。虽然增加的成本能带给产品设计美学的高增值，但是也只有高端产品的消费群能够接受这种高比率的价格上升。数码产品异形化是实现产品美学设计更容易的途径，因此主流数码产品的设计理念已经不再是方方正正的规则形状，曲线、弧面、凸点等各种不规则形状设计造型成为数码产品设计美学化的主流，这能够在几乎不影响成本的前提下为产品进行美学增值。当然，为了适应数码产品外形的变化，其内部结构给电池留下的有效空间也往往变成了不规则形状。


图7

目前作为市场绝对主力的液态锂离子电池依然基本是方形和圆柱形，如果将这两种形状直接适用于不规则形状，显然会有多余的不规则空间浪费，其必然的后果就是电池容量低。试图放大不规则空间以增加电池容量，其后果又会导致数码产品的体积增大，那么异形化的美学增值也就没有意义了。那么成本更高的锂聚合物电池表现又如何呢？目前市场上的锂聚合物电池依据生产工艺分为卷绕式、叠片式两种不同结构（图8）。其中叠片式聚合物能够通过小片叠加做出圆弧形电池、梯形电池、背包电池来适应不规则空间，当然其工艺生产成本会比普通方形电池高，也就意味着产品成本进一步上升。而且更复杂的异形结构，叠片式锂聚合物电池也暂时无能为力。卷绕式的锂聚合物电池理论上能适应于更复杂的不规则空间，但是这种工艺技术只掌握在索尼、东芝为代表的少数日本企业手中，日本锂聚合物电池的成本是相当高的，甚至超过产品异形化带来的美学增值，至少在目前这仍然是一个很难解决的矛盾。数码产品最终有能力成为时装的一部分，并完全无缝嵌入人们生活吗？这取决于未来电池的制造工艺能否提供更高可塑性。


图8

多媒体、整合化以及无线数据应用是数码产品技术进一步发展的方向，数码产品的主力消费者毕竟是大众，因此大众型的普遍消费心理是数码产品走向的决策因素之一，集中体现在3个方面：具有可视性的多媒体需求，具有一专多能灵活性的整合化要求，具有自由获取信息的无线数据应用要求。人脑获取外界信息70%以上来自眼睛，数码产品无疑是信息的最佳载体，因此也不难理解人们总是希望信息可视化的心理。例如可视化的MP3不断推出就是这种需求的典型例子（图9）。可以预料未来的数码产品都会具备液晶显示功能，同时液晶显示屏的尺寸也会越来越大。人体负载物品的能力始终有限，选择多件



图9

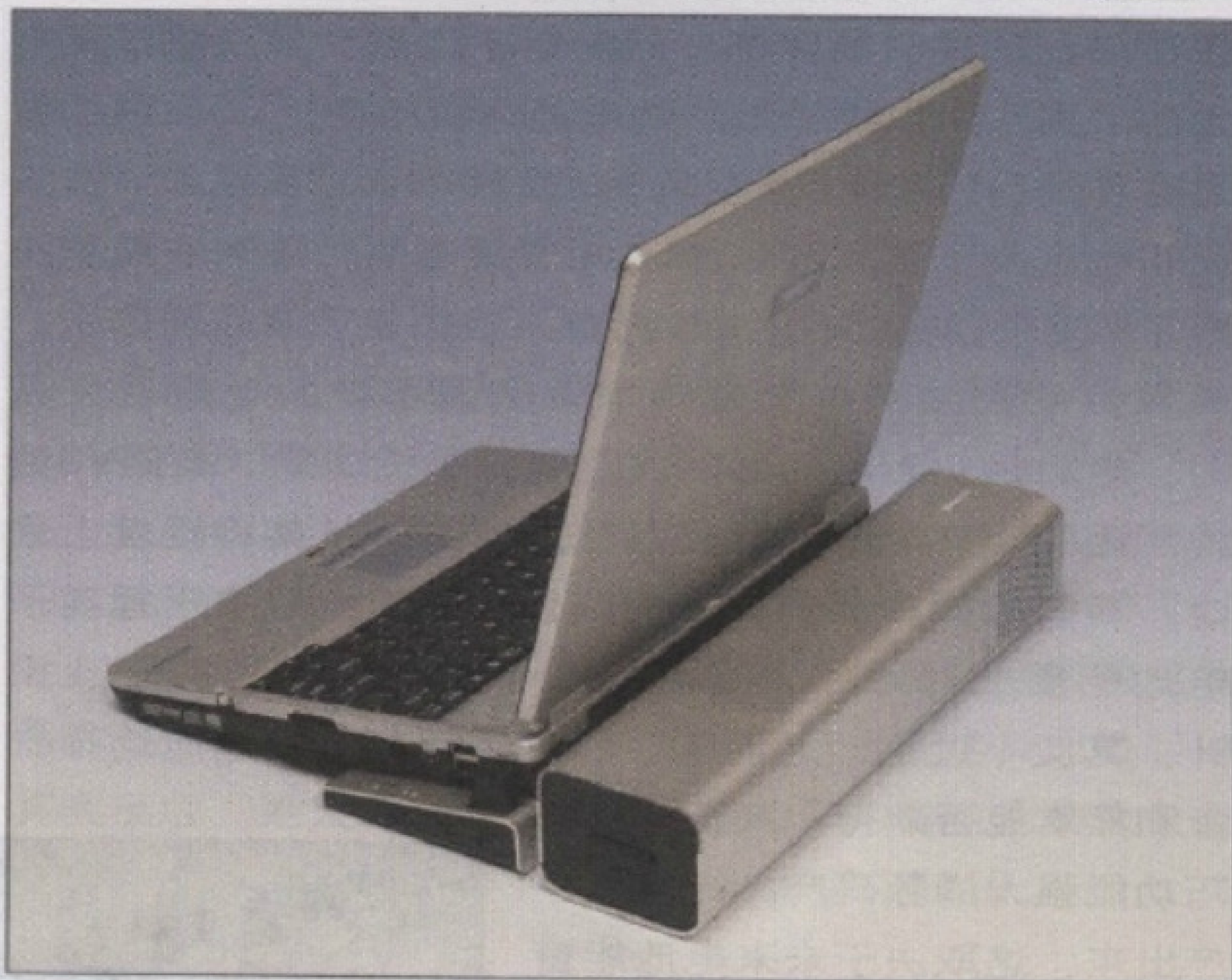

图10

小巧的数码产品还是一件多功能的数码产品，大多数人当然会选择后者，不断强化功能的手机进一步和掌上电脑的结合正是典型例证，可以预测未来数码产品会整合各种功能以满足大多数人。人们利用数码产品不再是娱乐目的这么简单，随时随地自由获取信息和通信联系逐渐成为主要需求，随着3G以及无线局域网时代的不断迫近，未来数码产品必然会有大量无线数据应用功能。以上3个因素叠加意味着数码产品的功率急剧上升，尤其是无线数据应用几乎是数码产品的致命问题，多普达700（图10）是少数支持WiFi的PocketPhone，但是即使是数码玩家也对其兴趣索然。原因就是进行WiFi应用时，电池根本撑不到50分钟，因此多普达700的WiFi几乎没有实用性。数码产品几乎达到了功率的极限，消费者仍然期望CPU频率继续攀升，厂商方面却有口难言。高功率的唯一折中解决之道就是配置两块锂离子电池，假设用户接受这种影响移动性的办法，继续攀升的功率意味着更多块电池，其中的成本却难以回避。锂离子电池仍然是过于昂贵的产品，有多少用户又能接受比产品还贵的电池消耗。数码产品能否拥有更强劲的性能，并真正实现信息无所不在的生活？这取决于未来电池能否大幅度提高能量比、改变可塑性、降低成本的综合性变化。

路在何方

随着移动性与电池耐久性的矛盾日益加剧，只是一味要求产品省电注定无路可行，突破电池本身的技术障碍才是真正解决问题之道，其中呼声最高的是被誉为下一代电能技术的燃料电池。

燃料电池并非什么全新能源技术，早在1839年英国人W.Grove就提出了氢和氧反应可以发电的原理，这就是最早的氢-氧燃料电池(FC)。目前市场上存在十数种燃料电池，如AFC（碱性燃料电池）、PAFC（磷酸型燃料电池）、MCFC（熔融碳酸盐燃料电池）、SOFC（固体氧化物燃料电池）及PEMFC（质子交换膜燃料电池）等等。不过仅仅只有少数几种燃料电池适用于便携式和手持式电子产品，其中一些燃料电池的体积、重量和输出功率都太大，比数码产品本身甚至大几个数量级，另外一些燃料电池周围则必须要有开放的空间，因为它们的工作温度极高。事实上，有关便携式数码产品用燃料电池的研究工作几乎全都集中在一种燃料电池，亦即DMFC（直接甲醇燃料电池）。只有Medis技术公司提倡另一种燃料电池，称之为DLFC（直接液体燃料电池）或AFC（碱性氢氧燃料电池）。该公司坚信，在为便携式电子产品供电方面，DLFC或AFC技术比DMFC更实用便宜。不过真正接近商业化产品的，仍然只有以NEC、东芝、


图11

富士通为首的日系公司的**DMFC**（图11）。

燃料电池的原理并不复杂，可以简单理解为一个内燃发电机。与内燃发电机不同的是，燃料电池中燃料并不会燃烧，而是进行水的电解反应的逆过程。燃料电池由正极、负极和夹在正负极中间的电解质板所组成。工作时电解质板向负极供给燃料（氢），向正极供给氧化剂（空气）。氢在负极分解成正离子H+和电子e-，氢离子进入电解液中，而电子则沿外部电路移向正极。用电的负载就接在外部电路中，在正极上空气里的氧同电解液中的氢离子吸收抵达正极上的电子形成水。这就是水的电解反应的逆过程。利用这个原理，燃料电池便可在工作时源源不断地向外部输电（图12）。从燃料电池的原理便可以看出其优点，燃料电池工作的副产品只有水

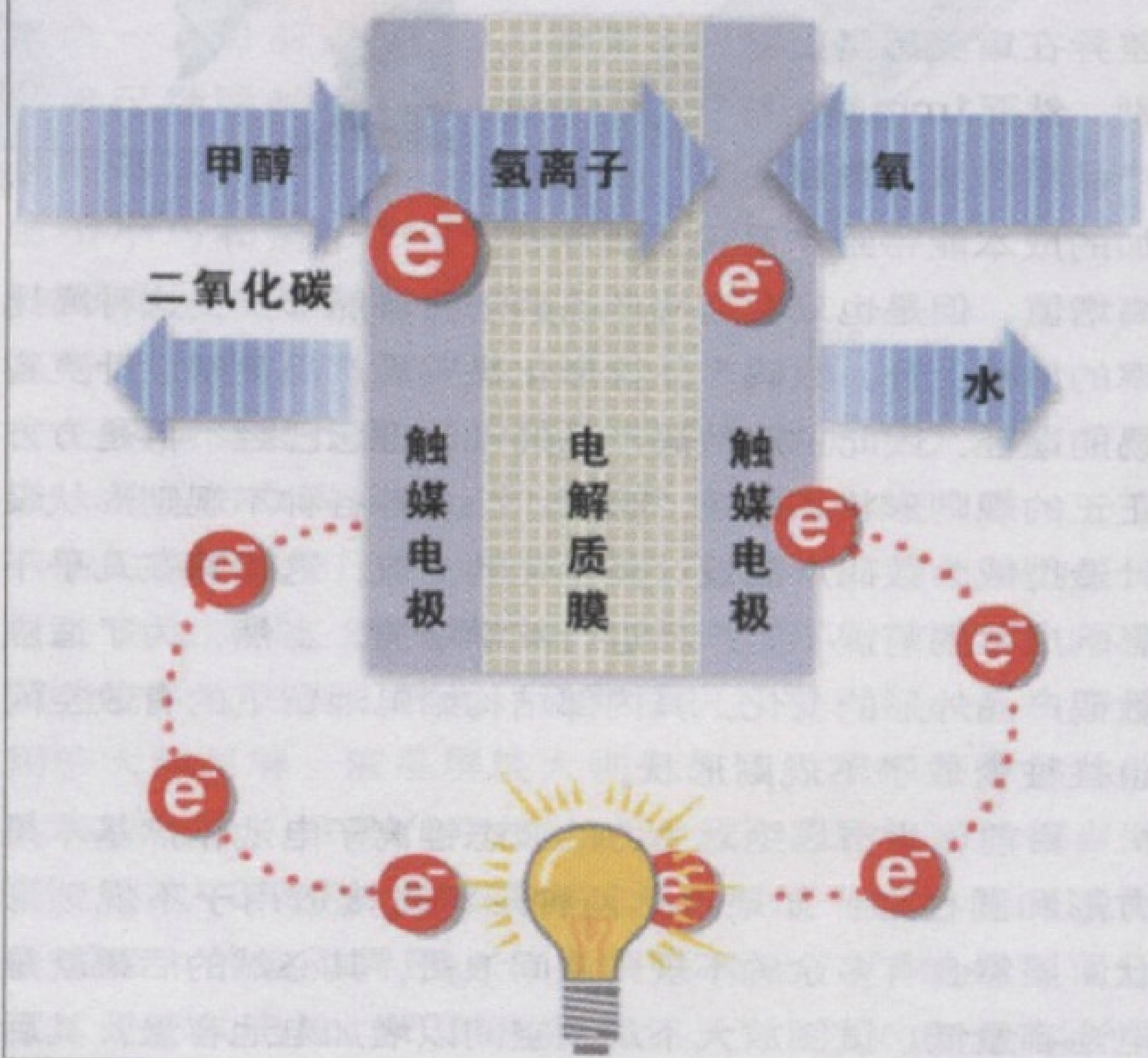


图12

和热量，既无噪声也基本无污染，当然比锂电池和聚合物锂电池要干净和环保得多。效率比起一般的发电系统高得多，理论上能达到100%，而目前能达到43%～58%，如果把反应产生的热量也利用上，效率则可以高达80%，是一种非常清洁、环保、高适用范围的理想电源。甲醇的理论能量比密度高达6000Wh/kg，而锂离子的理论能量比密度仅仅为600Wh/kg左右，目前成熟锂离子电池成品的能量比密度最高水平为155Wh/kg，而DMFC展示样品的能量比密度最高水平大约是其2倍。目前甲醇的价格仅仅为2500元/吨，锂离子电池正极最常用的钴酸锂就需要42万元/吨。锂离子电池重新充电需要数小时，而为DMFC更换甲醇制需要一分钟。无论是能量比还是性价比，DMFC相较于锂离子电池都有绝对优势。

虽然拥有理论上的巨大优势，也有日系企业宣布2006年本土应用的诱人前景，但是DMFC能否顺利进入便携性数码产品市场仍然具有巨大疑问。首先是DMFC的初始成本问题，虽然DMFC的燃料成本毫无疑问地低廉，但是目前DMFC自身的制造成本却不菲，各种内部机件的制造成本肯定不低，内部生成氢所需的白金催化剂的成本更是昂贵。此外DMFC只能提供稳定的功率输出，无法应付电子设备的峰值电流需求，例如电话接通瞬间，笔记本电脑启动的瞬间等等。解决的办法只能是加入超级电容组成的储能器，而这就至少需要10美元制造成本（图13）。如果为节省成本而不加入可以满足峰值功率需求的储能器，则需要一个体积比提供所需平均功率的燃料电池大3倍或4倍的燃料电池，这就为目前燃料电池本就不乐观的体积作了进一步要求，显然不可接受。其次是DMFC使用维护和寿命问题，锂离子电池完全封闭并无温升的静态电池，DMFC则存在着水和热量的副产品，目前其内部化学反应释放的能量转换成电能的效率只有50%。在诸如笔记本电脑等本身已存在散热设计问题的产品中，如果充电电池改换为燃料电池则会带来额外的热负载，DMFC也仅仅只能回收部分水用于中和甲醇，而多余的水如何安全合理地排出电子设备，这都是仍待解决的使用维护问题。由于DMFC内部至少会有一个泵和两个冷却用风箱，而这些高精密机件带来的额外噪声，其寿命也非常值得质疑。其三是燃料补充问题，DMFC使用的燃料必须是一定浓度的甲醇，纯甲醇是无法进行反应的，这也就是为什么DMFC展示样品的能量比，远不及理论能量比的缘故。目前DMFC普遍使用的甲醇浓度为10%，最成功的工业样品也不过30%，这意味着最初上市的DMFC使用时间仅会略长于锂离子电池，而在其推出几年后，同等体积下燃料电池的使用时间，才可能比锂离子电池长1～2倍。不管怎么样，用户都不可能自己购买甲醇调配并添加，DMFC制造商承认一次性燃料盒可能是给小型燃料电池补充燃料的唯一可行方法。可是燃料盒的标准呢？用户又要到哪里购买？这些也都不是短期能解决的问题。因此看上去很美的燃料电池，至少在5年内很难真正进入数码产品市场。

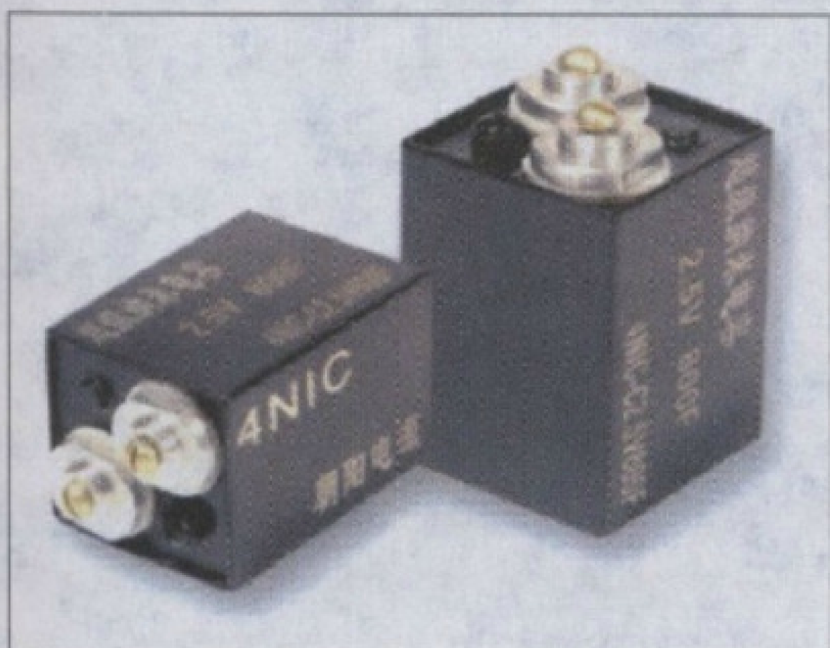


图13

可是目前窘迫的电池现状根本无法等待5年，现实的唯一出路就是沿着最成熟的锂材料这条路继续挖掘锂离子电池潜力。事实上任何人都注意到，即使是现在非常

制造材料

当前锂离子电池所用的正极材料主要是钴酸锂（LiCoO2），由于钴酸锂容量大且循环性能好，材料生产工艺和电池制作工艺成熟，因此它占据了锂离子正极材料市场90%以上的份额。其理论能量比为274Wh/kg，目前的成品容量仅为140～155Wh/kg，如果生产工艺进一步改进仍然还有很大能量比上升空间。不过钴酸锂其实存在一些缺点，首先其安全性能不好，虽然钴的加入有效抑制了锂的活跃性，但是钴自身也是相当活跃的元素，其临界温度不过60度而已，导致过充的锂离子电池容易爆炸。其实如果生产工艺出现问题，甚至正常的使用过程中，都不免有起火爆炸的危险，这就是为何近年不断出现数码厂商主动召回电池的事件。记住这些还是正规电池厂商的产品，如果是零售市场的锂离子电池，至少50%的电池存在着这种可能。其次钴资源日益匮乏，价格在短时间内成倍增长，导致锂离子电池厂商虽然越来越多，价格却一直在上升。最后，废弃的含钴材料对环境也会造成很大的污染，对于环保不利。因此不仅仅是市场需要，以上因素也迫切需要新的正极材料来替代或者部分替代钴酸锂，而以下几种材料则是目前主要研究的对象，不妨看看它们的实验参数比较。

正极材料	理论容量	成品实际容量	工作电压	安全性能	成本
镍酸锂（LiNiO2）	65.2mAh/g	50～76mAh/g	2.5～4.2V	差	居中
锰酸锂（LiMn2O4）	37mAh/g	30mAh/g	3～4V	好	低
磷酸铁锂（LiFePO4）	50mAh/g	32～49mAh/g	3.4V	很好	低
钴酸锂（LiCoO2）	74mAh/g	38～42mAh/g	3.7V	一般	高

这其中看上去最有前途的锂离子电池正极材料是镍酸锂，不仅理论能量比和钴酸锂相当为274Wh/kg，而且实际成品的能量比也达到了210Wh/kg，并具有较好的高温稳定放电性，自放电率低，无污染，与多种电解液有着良好的相容性，成本也要低于钴酸锂很多。那么这么好的正极材料为什么到现在还没有投入产业化呢？因为镍酸锂也同样存在安全问题，其生产工艺条件十分苛刻和难于控制，目前仍然在做镍酸锂掺杂材料的研究，最终解决电池鼓气等安全性问题，镍酸锂才能真正投入锂离子电池生产。

锰酸锂作为正极材料具有许多优点，我国锰资源十分丰富，因此其价格极低廉，而锰对于环境无污染，此外其安全性能也很好。不过遗憾的是锰酸锂的理论能量比太低，对于小型的数码产品显然没有帮助。不过锰酸锂可以与钴酸锂混用达到很好的综合性能，也就是说既不影响电池成品的能量比密度，又大大提高了目前电池的安全性，降低了电池的生产成本，事实上锰酸锂已经开始应用于实际生产。

磷酸铁锂作为正极材料的优点近似于锰酸锂，价格便宜量又足，安全性能非常好，环保无污染。此外稳定性是目前所有正极材料中最好的。循环性能也很好，制作成电池后达到800～1000次以上充电并不困难。磷酸铁锂的问题也同样近似于锰酸锂，对于未来的数码产品没有太多帮助。

成熟的锂离子生产工艺，其成品能量比最高值也仅仅只是155 Wh/kg，比最大理论值还有相当大的距离，这意味着目前的锂离子电池还有相当大的改进空间。不断试验新的正极材料和改进制作的生产工艺，是有效提高锂离子电池成品能量比的办法，这种研究就类似爱迪生当年实验灯丝，化学材料的合成选择是电池技术的突破点。

正极材料的研究确实相当困难，理论能量比绝对不是唯一指标，新的正极材料如果要真正投入市场，必须面对3个考验，即安全性、成本和环保。例如近两年曾经被提出的技术——锂离子电池加入氧化银能提高30%的能量比，由于水银的毒性无法通过环保关，并不能真正进入市场。已经消失近两年又鼓吹的纯锂金属电池，虽然能实现8倍于锂离子的放电能力，却始终不能解决安全问题进入民用市场。化学家的试验始终有元素周期表的限制，在理想的正极材料出现之前，镍、锰、钴的三元混和材料看上去才最有希望同时解决所有问题。

锂电购买

如何购买数码产品的第二块锂离子可充电池是非常让消费者头痛的问题，面对终端消费者的中国锂离子电池市场可称为龙蛇混杂，几乎没有一个稳定的参数能供消费者参考，在许多情况下锂离子电池的购买就像是买彩票，运气好的情况下是一颗工作得不错的电池，运气不好的情况下消费者带回家的就是一颗手雷。这绝不是哗众取宠的危言耸听，笔者可以负责地说，这就是当前中国锂离子电池市场的现状。当然这个不是主题不再继续深入，而是讨论目前锂离子可充电电池的购买。

尽管存在着假冒伪劣，相对而言电池品牌是目前唯一可以勉强参考的购买参数。不过电池是个高技术、低门槛、高产出的产业，中国的电池厂家数量惊人。其中占1/3强数量的深圳就有200多家正规厂商，非正规的厂商数以千计，黑作坊则无法计数，手机电池的品牌数目也就可想而知。必须说明一点的是，电池厂家分为两类，一类是电芯生产厂家，一般大多属于OEM市场，主要接受大客户手机电池定单，很少自身品牌的电池流入零售市场，国内排名靠前的电池巨头多属于此类厂商，例如深圳比亚迪和天津力神，一南一北分别是摩托罗拉、诺基亚手机电池的主力供应商。另一类厂家大多向上述厂家购买电芯，然后类似组装品牌PC一样生产电池的品牌厂家，此类厂家的产品是电池零售市场的主力品牌，决定这些品牌电池质量的就是其采用的电芯。当然这种组装方式也注定产品会有一致性问题，其市场的实际表现就会体现品牌厂家的实际态度。那么来看看在零售市场已经有哪些品牌较好的电池。



图14

福建飞毛腿电子有限公司生产的飞毛腿品牌锂离子电池（图14），在零售市场中具有非常好的口碑，可说是兼容锂离子电池中的名牌，其内部电芯采用深圳比克、深圳华粤宝等正规厂商的产品，很少出现质量问题。飞毛腿的锂离子电池产品包括全系列的手机电池、数码相机/摄像机电池以及少量笔记本电池，其手机电池特点是容量较大而表现优良，价格稍贵却物有所值。不过市场上存在大量假冒伪劣飞毛腿，用户必须仔细甄别购买。

深圳德赛电池科技股份有限公司生产的德赛品牌锂离子电池（图15），也是零售市场知名度较高的产品，其内部电芯同样采用深圳比克等正规厂商的产品，实际产品表现也同样值得信赖。德赛锂离子电池产品主要是全系列的手机电池，主要特点是追求超薄下的容量表现。不过德赛在OEM和零售市场两线作战，以至于渠道通路较差，消费者在市场上找到它可能比较费力。



图15

此外，深圳欣旺达电子有限公司生产的SED品牌锂离子电池，深圳超力通电子有限公司生产的超力通品牌锂离子电池，深圳知己集团生产的知己品牌锂离子电池，都是在零售市场上质量、名声一贯较佳的产品，多次经受国家检测部门的市场抽查都表现不错，它们的主力产品都是手机电池，其中超力通的数码相机电池也很齐全。这几个品牌的手机电池主要特点是价格便宜量又足，在零售市场价格比上比前面两个品牌（飞毛腿和德赛）要便宜30%，追求性价比的消费者可以注意这几个品牌。

除了上述介绍的几个品牌外，市场上还有大量的锂离子电池品牌，以下品牌属于正规厂商的品牌，只是产品实际表现不一，消费者可以考虑：惠州TCL、惠州直通、广州世界通、广州明美、广州摩登王、深圳劲电宝、深圳海陆通等等。

无线乐趣——尼康COOLPIX P1数码相机

■晶合实验室 小虫

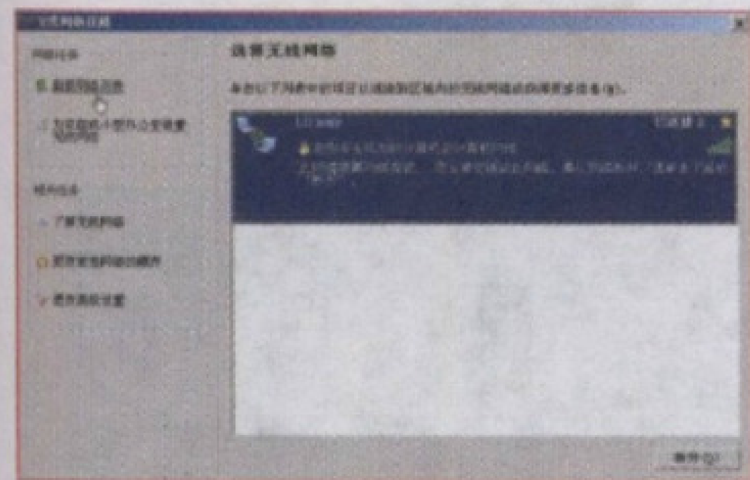


- 支持7种无线传输模式
- 功能拨盘手感较软，在口袋中容易变换位置
- 液晶屏显示效果相当差
- 特点鲜明的随身机

CCD尺寸：1/1.8英寸
有效像素/总像素（百万）：8.0/8.3
最大分辨率：3264×2448/3264×2176
镜头焦距：7.5～26.3mm
等效135焦距：36～126mm
最大光圈：F2.7～5.2
光学/数字变焦：3.5/4×
AF系统：9点AF
手动对焦：99级
快门范围：8～1/2000s
ISO范围：Auto/50/100/200/400
曝光模式：P/A
测光模式：点测/中央重点/矩阵/AF区域
曝光补偿：±2EV（1/3EV步进）
LCD（尺寸/像素）：2.5英寸/110 000像素
闪光模式：自动、强制、慢速、关闭
存储介质：SD卡
接　口：USB 2.0、AV
重　量：165/185g（净重/工作重量）
外观尺寸：91mm×60mm×39mm
附　件：说明书、快速开始指南、USB 2.0数据线、AV线、EN-EL8电池、EN-62C充电器、软件光盘两张、腕带
参考价格：3200元
咨询电话：800-988-0092

尼康2003年7月发布的D2H是世界上第一款支持无线传输的数码单反相机，此后2年间推出的D2X、D2Hs、D200均延续了这一功能。COOLPIX P1/P2的出现巩固了尼康在无线摄影领域的地位，并首次将无线传输推向主流相机市场。

COOLPIX P1/P2的区别是P1具有800万有效像素，而P2是510万，二者均有黑白机身可选。P1的总体外观和前辈7900非常相似，只是按钮、部件的位置有所改变。作为消费级相机，P1的无线功能不可能通过外挂模块（WT-2）实现，因此右上角内置的WiFi模块成了机身最显眼的部分。这个WiFi模块工作范围大约为30米，支持IEEE 802.11b/g传输规格，通信使用“PTP/IP”标准，因此接收端必须安装PictureProject软件并通过USB连接，正确进行入网设置。


P1和无线局域网进行连接

P1的无线传输共有7种模式。“简单传送”可将内置32MB内存以及SD存储卡中未在PC中保存的照片进行传输，“拍摄日期”则传输指定摄影时间的图像，“带标记的图像”则是传输用户标记过的照片，“所选图像”可以选择任意图像进行传送，“拍摄和传送”则将拍摄的照片进行实时传输，“PC模式”则是通过PC对相机进行操作，“无线打印”需选购无线打印机转接器PD-10，即可在支持PictBridge的打印机进行无线打印。笔者认为最实用的功能当属简单传送和拍摄传送，前者非常省心，后者则可使相机不受存储卡限制，通过选购WiFi移动硬盘，即可实现无线随时存储。

P1采用6组7片尼柯尔3.5×光学变焦镜头，内含ED镜片和2片非球面镜片，成像非常锐利，色彩还原准确，紫边控制出色，不足之处是广角端桶形畸变较大。P1在光照比较大的环境下测光值略微偏低，不过P1提供D-Lighting功能，可针对这种情况在相机里进行处理并另存。P1采用2.5英寸液晶屏幕，但这块LCD只有11万像素，实际显示效果较同类机型有一定差距。



机身比超薄机型宽，2.5英寸LCD显得也不大



WiFi模块无线功能较全，不过相当耗电


原始图像


D-Lighting处理后的图像

另辟蹊径——达音科DN－WM10耳机

■晶合实验室 热血废人

索爱W800C手机上市后获得的诸项殊荣，掀起了WALKERMAN文化的回归。但由于手机原配耳机在音质上并没有完全发挥出主机芯片应有的实力，加之手机上特殊的接口限制，也使更换更高质量耳机的想法几乎成为一个“不可完成的任务”。达音科技是以生产耳机及扬声器产品、业务上主攻随身听市场与电脑外设市场的音频生产商，曾经为Nokia、多普达等手机厂商生产耳机。此次推出的是专为索爱WALKERMAN手机用户设计的耳机DN-WM10。耳机以白色为主体色调，为与索爱WALKERMAN手机有着色彩协调性，在线控器与耳机上点缀着些许亮橙色。白色的线缆外覆盖着透明的尼龙网罩，可有效地减少使用过程中的损耗。喷釉处理过的塑料外壳光滑而富有质感，可开启闭合的挂绳插扣，不仅可根据需要控制线缆的长度，还安全方便，让用户贴心使用。

- 挂绳插扣设计理念合理实用
- 与W800C色彩配合，风格统一
- 无法更换3.5mm标准接口的耳机
- 不贵的价格上提供了高于原配耳机优异的音质

使用机型：索爱W800C/W550C/K750C
类　　型：动圈式16mm
接　　口：索爱12针接口
灵敏度：112±3db（1kHz/mw）
频率响应：10～22kHz
线缆长度：900±50mm
震　　膜：6μm超薄震膜
附　　件：海绵套1对
价　　格：158元
联系电话：020-87574738


具有音量调节与免提按键的线控器，并兼具FM收音天线


与原配免提耳机在接口设计上并无区别，只是做工稍逊


组合的卡扣，安全方便设计并可随意控制线缆的长度

DN－WM10在音质表现上，由于采用了独家开发的FRES（全音域增强系统），人声清脆、音域较为广阔但稍有单薄；低频有力而不混浊，中高频清晰明快，层次分明。相比原配耳机的中、低频之间有明显分割点且“闷”而混浊的感觉，DN－WM10要出色很多。长方形的线控上集成着音量调节与免提按键，并兼具FM收音天线功能。

CS反恐精英之嗜血者

开发厂商：格锐数码　**游戏类型**：动作射击类　**游戏资费**：10元/次
适用机型：Nokia S40/S60系列、Motorola V3/V600/C650/E680系列、Sony Ericsson K500/K700系列
下载方式：登录移动梦网→游戏百宝箱→动作冒险类

游戏讲述黑帮最强悍匪——嗜血者，潜入警察大楼给警方致命的一击。这样的情节不由令人想起著名影片《这个杀手不太冷》中的片段。而这款游戏的过程更像是一个手机版的《七宝奇谋》，在游戏的同时讲究策略性，玩家需要和每关巡逻的特警周旋，在最短时间内在指定地点埋雷并且找到逃生出口，合理的行动路线非常重要。





CS反恐精英之零时突袭

开发厂商：格锐数码　**游戏类型**：动作射击类　**游戏资费**：10元/次　**适用机型**：同上
下载方式：登录移动梦网→游戏百宝箱→动作冒险类



这是格锐数码CS手机游戏系列中第二款CS游戏产品，这次玩家将扮演反抗军精英，除了和凶残的敌人战斗以外，还必须完成指定的任务。游戏中你可以使用刀子、手枪、AK47冲锋枪和火箭筒等多种武器与敌人对抗，无论是画面还是游戏的过程，均与著名的街机大作《合金弹头》相似，具有一定的可玩性。

带走我的电影院

——便携设备视频制作

■广东 GZ

随着数码技术的疾速发展，越来越多便携型数码设备都开始具有视频播放功能，在家里用电脑或DVD播放机看电影当然非常方便，但如果出门在外，能用来消遣的就是便携性数码产品了。伴随外接存储介质容量的不断攀升，随身看已经成为新的时尚。不过由于便携型数码设备缺乏统一标准，很难找到普遍适用的视频文件，节目自然谈不上及时丰富。想要获取大量某种数码设备的专用视频文件，只能依靠用户自己手动转换。当然数码设备专用的视频文件会有其特殊性，下文就针对不同种类的数码设备，分别打造出最适用的移动视频，完成边走边看移动影院的梦想。

一、PocketPC的选择——WMV

对于PocketPC掌上电脑而言，屏幕够大，处理器也不错，比较适合看电影。PocketPC系统自带了播放器Pocket Windows Media Player 9.0，对于WMV视频格式支持良好。使用PocketPC播放WMV视频不用另外安装第三方播放器，不仅占用系统资源少，而且同样文件容量的WMV清晰度通常也高一些，所以PocketPC用户不妨将电脑上的视频文件转换为WMV格式，然后导入PocketPC观看。

1.准备工作——准备编码器

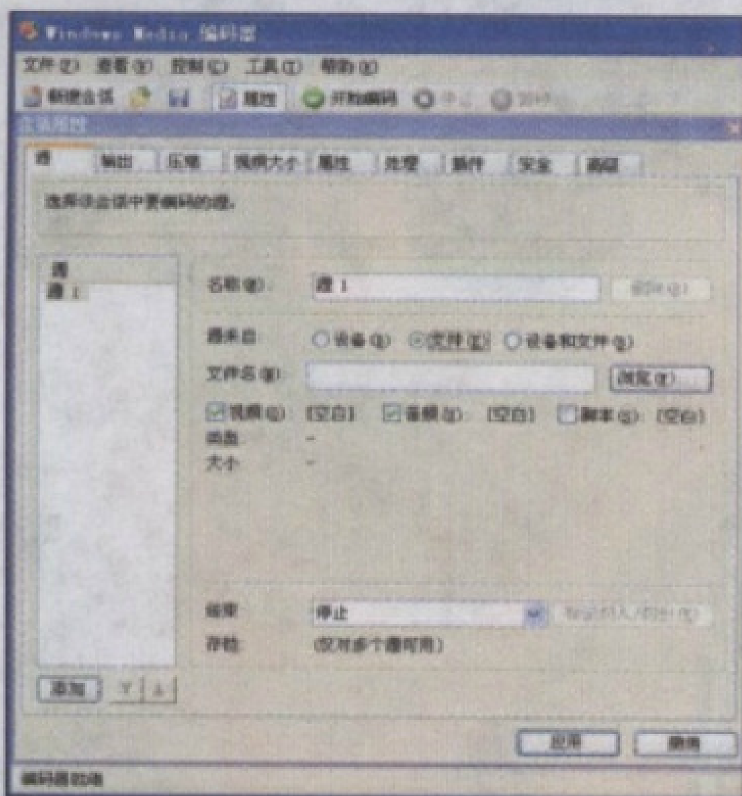


图1：Windows Media编码器的图形界面

首先用户的计算机系统中需要安装微软Windows Media Encoder 9系列简体中文版（http://nj.onlinedown.net/soft/3333.htm），不过不要直接使用Windows Media编码器转换视频文件，尽管非常方便，但Windows Media编码器的图形界面存在相当多问题（**图1**），对于非16：9或4：3画面的视频常会修改源文件画面比例，而且既无法实现批量转换，也无法压入字幕，尤其导入体积较大的视频文件时有很大几率出现系统假死，这些问题只有使用命令行调用才能解决。当然命令行操作对于普通用户有一定难度，用户可下载WMEG这个Windows Media Encoder9的命令行GUI（WMEG，http://nj.onlinedown.net/soft/39581.htm），将其直接解压到Windows Media Encoder9的安装目录中。

此外如果需要转换RM/RMVB视频文件，那么还需要安装解码器RealMedia Splitter（http://www.ogg.cn/software/view-software-137.html），解压缩后有两个文件目录，Release目录对应Win9X/Me系统，而Release Unicode目录对应Win2000/XP系统。根据操作系统将对应目录里的RealMediaSplitter.ax复制到c:\windows\system32，在“开始”→“运行”输入“regsvr32 C:\windows\system32\RealMediaSplitter.ax”注册即可。

2.制作视频

（1）编码设置

启动WMEG点击“文件”按钮导入需要转换的视频文件，并设置好转换文件的输出目录（**图2**）。大多数默认参数无须修改，基本设置中的视频和音频编码参数

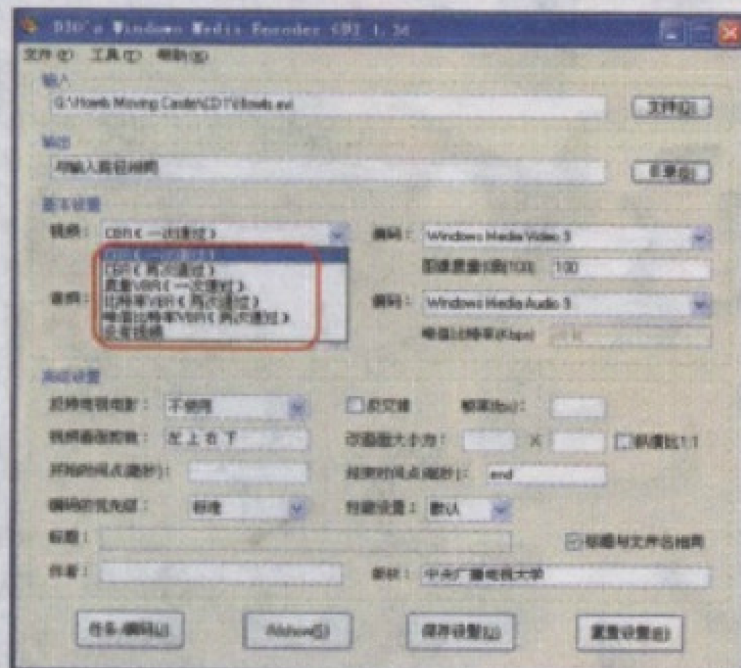


图2：RealMedia Splitter设置，最好选择1 Pass（一次编码）节约压缩时间

“CBR（一次通过）”表示固定码率1 Pass（一次编码）编码方式，视频码率200kbps和音频码率的“33_44_2”（33kbps-44kHz-Stereo）能在画质、文件体积、压缩速度之间取得平衡，用户根据自己移动设备的实际运算能力和存储卡容量，可适当降低提高码率，但最好不要使用2 Pass（两次压缩）的编码方式，这会让编码时间成倍增长。

（2）压入字幕

如果影片需要压入字幕，那么点击“ffdshow”按钮调出控制面板，勾选“通过FFDshow嵌入字幕”即可将外挂字幕压入画面，同时也可通过ffdshow对压制画面进行调整（**图3**）。要实现这些功能，用户系统中应该先安装ffdshow解码器（http://nj.onlinedown.net/soft/5636.htm）。由于大多数PocketPC的屏幕分辨率是QVGA（所谓QVGA液晶技术，就是分辨率为320×240的液晶输出方式。这个分辨率其实和屏幕本身的大小并没有关系），在高级设置项目中的“画面大小”中填入320×240，根据自己的需求填入其他参数，或保持空白（**图4**）。接着点击“任务/编码”按钮，可看到任务已作为批处理命令加载在任务窗口中（**图5**），如果需要进行批量转换那么可点击“返回”按钮，在主窗口中继续导入需要转换的视频文件，如果所有转换任务都是同样的压缩设置，那么在点击“文件”按钮导入时，使用Shift或Ctrl键可选择多个视频文件一起导入（**图6**），设置完毕后点击

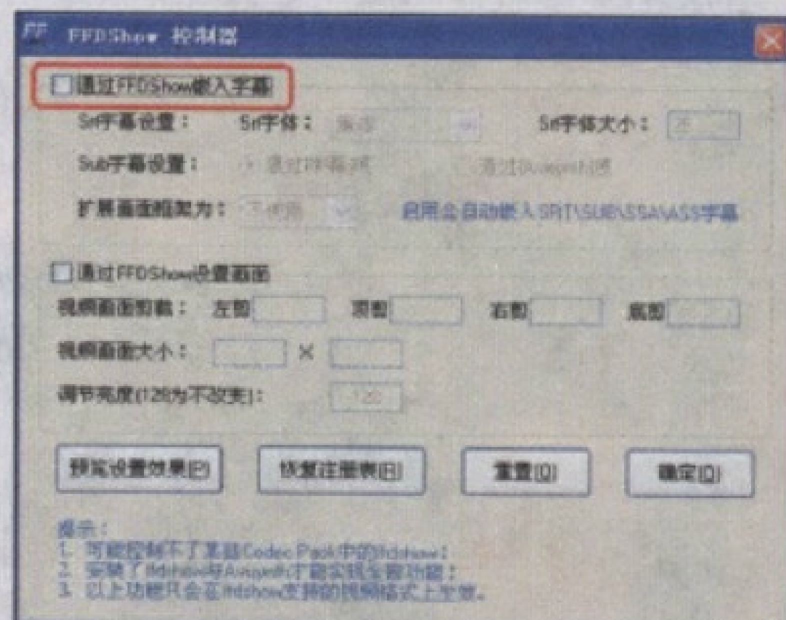


图3：可通过ffdshow的设置对画面嵌入字幕

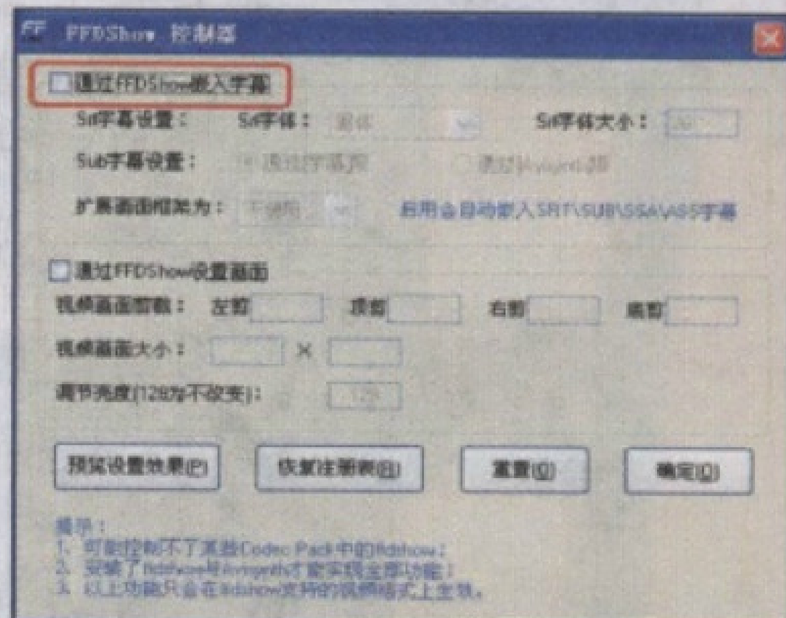


图4：画面大小按需（设备屏幕）而定

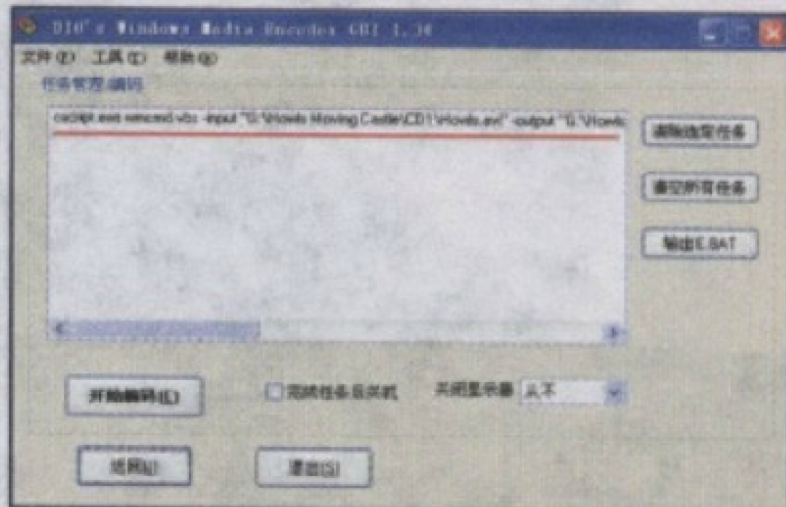


图5：批处理命令已加载在任务窗口中

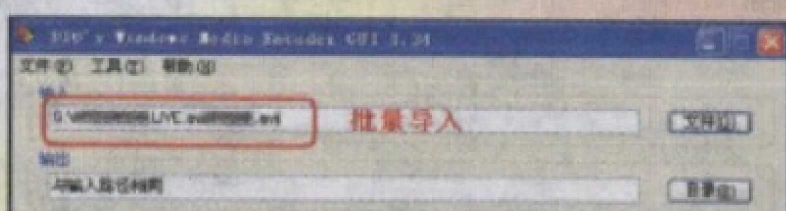


图6：使用Shift或Ctrl键可选择多个视频文件

"任务/编码"按钮一次添加多个转换任务。点击"输出E.bat"按钮，能在安装目录下生产名为E.bat批处理文件，有经验的用户还可手动调整参数（**图7**），最后点击"更新E.bat"按钮执行任务，批处理窗口出现并开始工作后，用户即可退出WMEG等待转换任务完成（**图8**）。

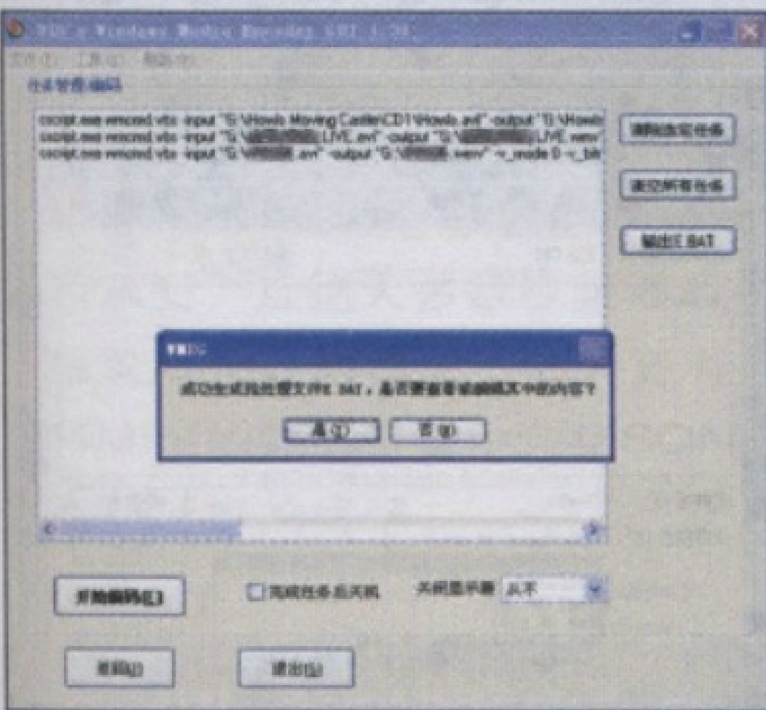


图7：打开BAT文件可以手动修改

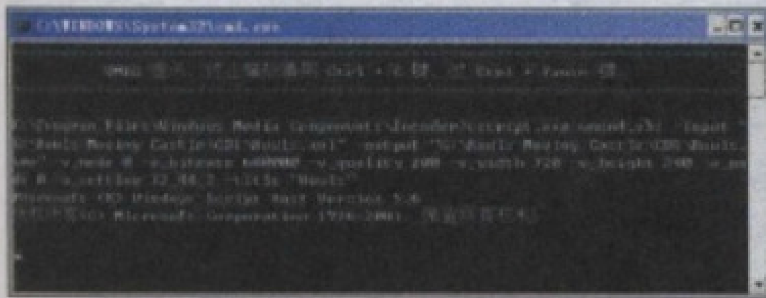


图8：双击BAT文件即可开始转换

画面尺寸的正确计算

将电脑平台上的视频文件转换为移动数码设备上的适用视频文件，必须完成的任务其实只有三个，那就是：1.调整视频的画面尺寸；2.调整视频的画面和声音码率；3.为视频压入外挂字幕。



那么如何调整正确的视频画面尺寸呢，大多数PocketPC的屏幕分辨率是QVGA，因此对于4：3标准画面的影片，转换时只要直接填入320×240即可。不过电脑平台的大多数影片并不是4：3，甚至也不是标准的16：9。正确的方法是根据画面的宽度来调整，假设影片的原始分辨率704×304，转换后画面的长度变为320，那么宽度应该填写为304×320÷704=138。不过这样处理的话导致只有57%左右的屏幕高度被利用，对于大多数PocketPC即使全屏播放画面仍然太小。一般而言电影画面左右两端部分通常不太重要，其包含的影片信息较少，不会影响观看，切割掉它们后，屏幕的利用率也将得以提高。例如用户在转换视频时只要在剪切画面项目里，填写"50 0 50 0"，意思是将影片的左右各切去50。画面尺寸调整的原则适用本文提到的所有移动数码设备，尤其是手机型号繁多，缺乏标准的屏幕分辨率，所以画面尺寸调整是整个转换工作的关键。

二、跨平台的选择——AVI

WMV文件拥有某些优势，也有相当大的局限性，运算能力较低的Palm、Smartphone、PocketPC播放吃力，跨平台兼容性很差，后期的编辑处理十分困难。相对而言AVI文件仍然有跨平台的良好兼容性，编码灵活多变，后期处理简单，无论掌上电脑、智能手机还是MP4播放器，AVI文件无疑都是这些数码设备的最佳选择。

MEncoder是Linux下的视频播放工具MPlayer自带的编码工具，较Windows上传统压缩工具的优势在于支持几乎所有电脑平台格式，且兼容性良好，针对CPU的结构优化编译压缩速度快，参数设置合理则画质非常好，不过它同样是个命令行工具，普通用户可选择安装WisMencoder这个不错的命令行界面（http://www.blog.com.cn/user2/10296/）。启动WisMencoder并点击"添加"按钮导入需要转换的视频文件，同样也可批量导入（**图9**）。WisMencoder的设置选项对于新手非常体贴，基本上只需要用户进行简单选择和填空而已,许多带有"*"号的选项不填亦可，因此这里只指出一些容易出现问题的选项。

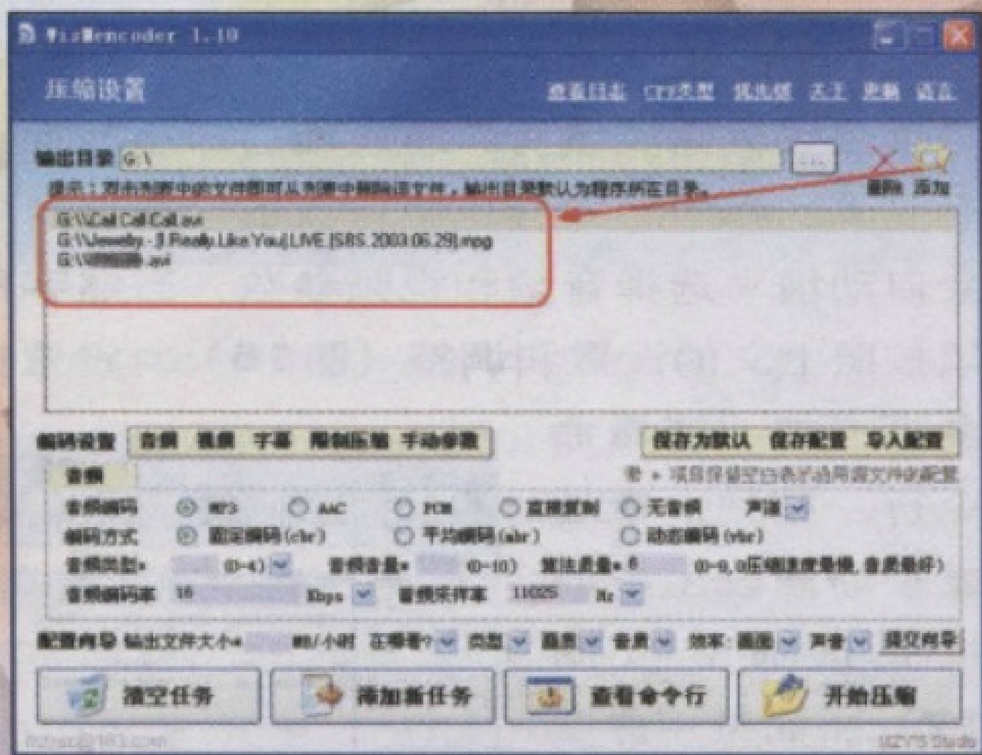


图9：WisMencoder主界面和设置都在这里

首先点击"CPU类型"选择适合自己电脑的CPU，这关系到视频压缩的效率（**图10**）。视频选项里要注意，如果是默认的DivX编码，那么可选择多种编码器（选用哪种编码器由设备能支持的格式决定）。尽量不要修改帧率，除非移动设备的CPU频率低过144MHz（较早期的掌上电脑，以及大多数智能手机），那么可考虑将帧率降到20或18（**图11**）。WisMencoder的画面调整设置非常棒，除预设大多数移

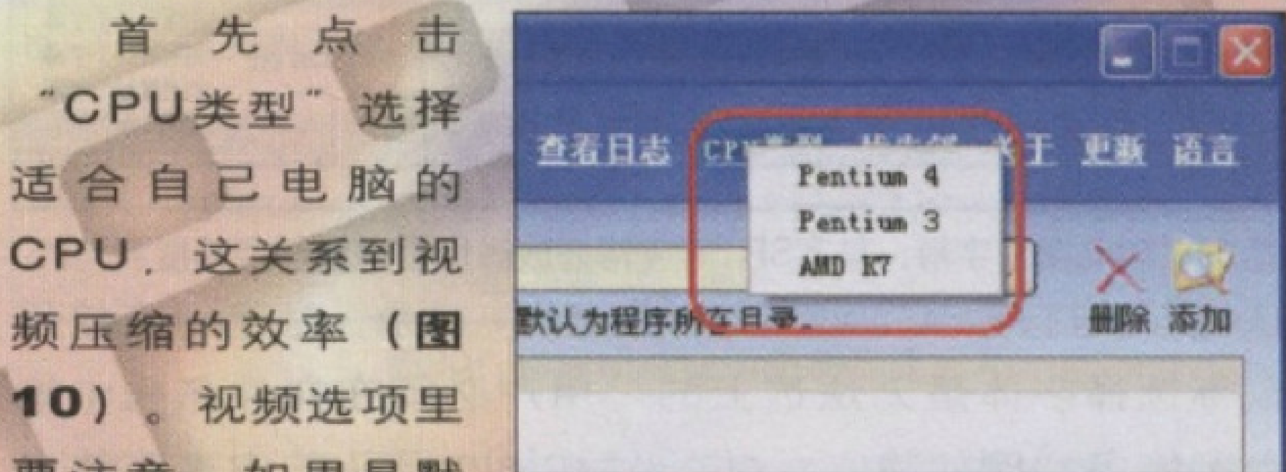


图10：针对CPU进行优化，有点Linux风格

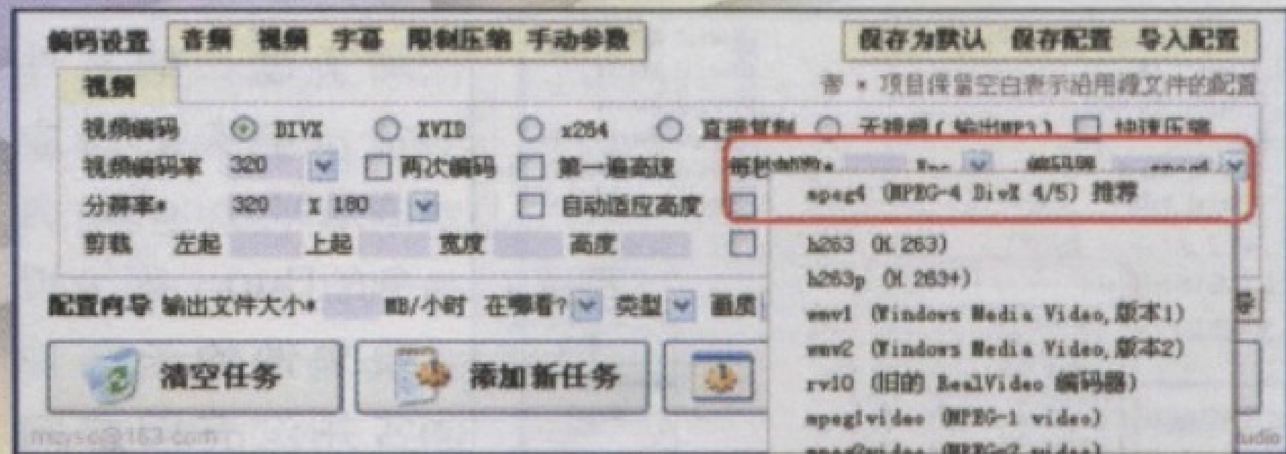


图11：按照设备能力设置影片帧数，不过一般保持原样能有更好的效果

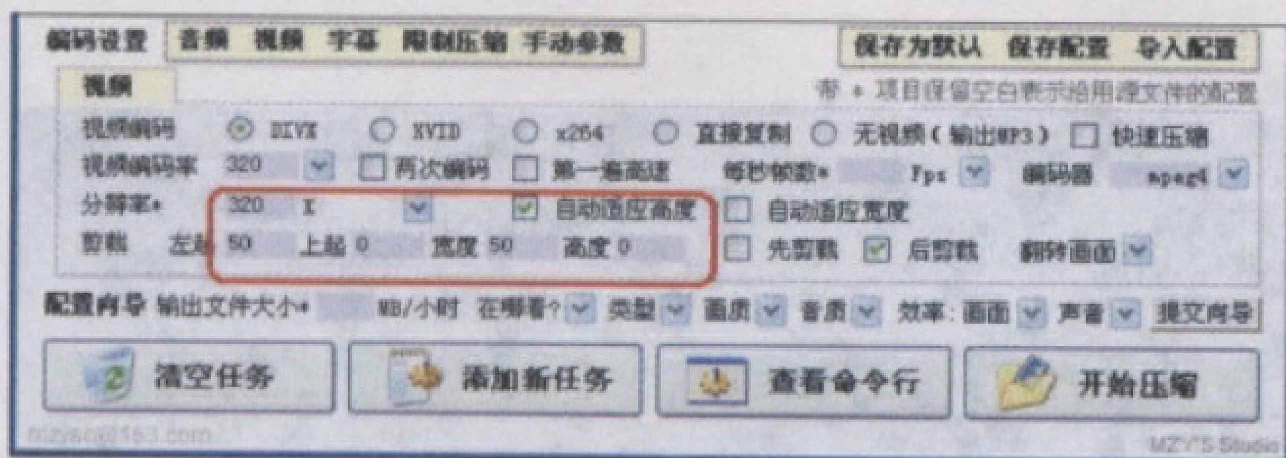


图12：这里画面剪切更加简单了

动设备的标准分辨率外，也可手动修改分辨率以适应用户数码设备的实际分辨率，对于非4：3标准画面的视频事实上根本不用自己计算，只需要填入数码设备的宽度，然后勾选后面的“自动适应高度”选项，当然画面的剪切调整也只要简单填写即可（**图12**）。

字幕的问题集中表现于压不上字幕、字幕乱码、无法

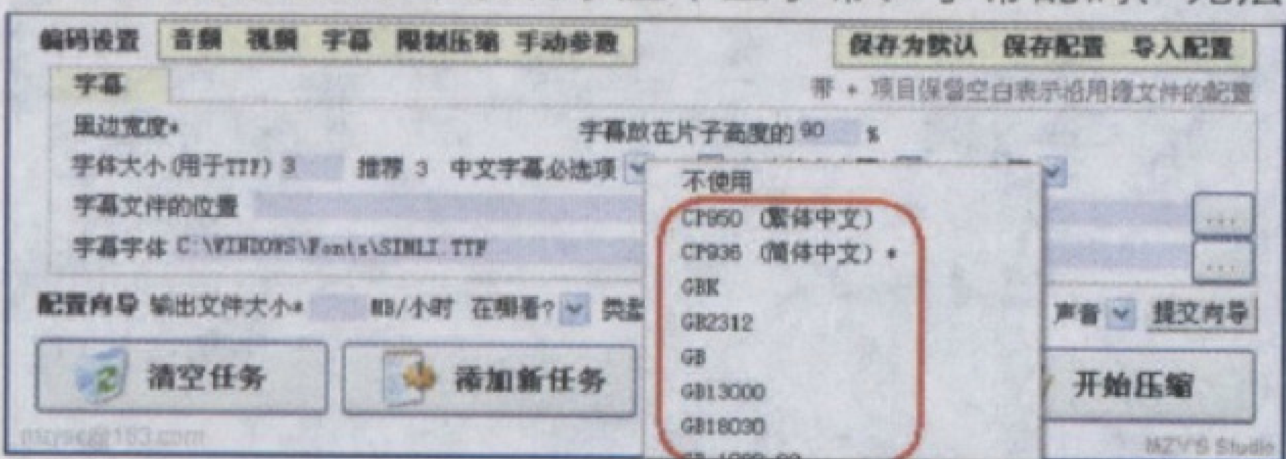


图13：设置字幕文件所用编码才不会出现乱码

设置字幕字体等。首先一定要保证对于不同的中文字幕选择了正确的字体编码（**图13**），这就保证压上去的字幕不会是乱码。其次对于单个压缩任务，虽然可指定字幕文件，但对于批量任务设置并不合适，因此还是勾选“自动搜索字幕”选项，并保证视频文件和附带字幕在同一目录下即可（**图14**）。点击“字幕字体”选项旁的

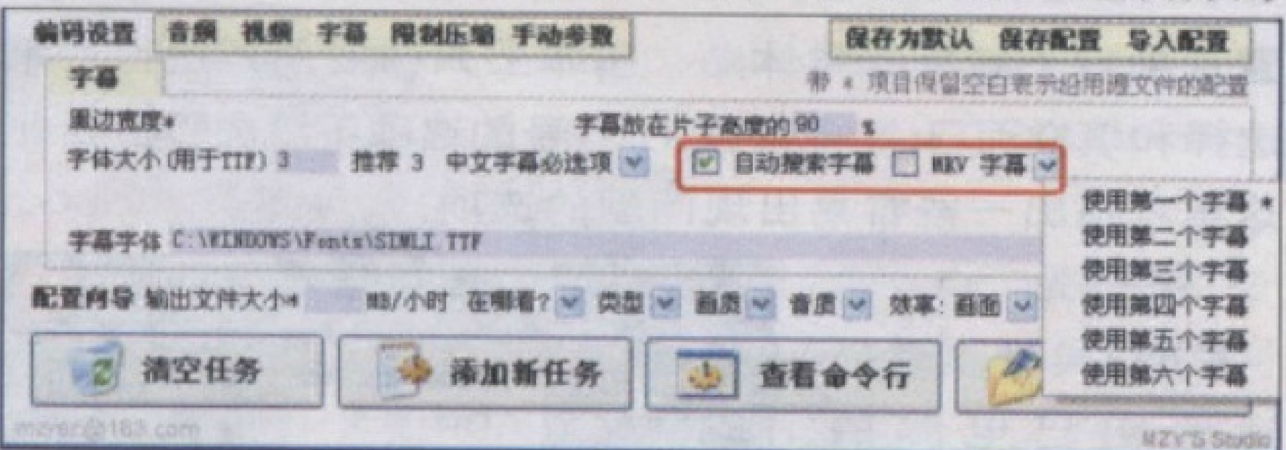


图14：自动搜索字幕，其实SRT等字幕播放时也是播放器自动搜索到的

按钮，并打开“C:\windows\fonts\”目录，注意，直接用鼠标选择字体是无法选上的，用户必须在文件名框中输入字体名，例如输入“sim”后以sim开头的中文字体出现在下拉框中，再选择“Simli.ttf”即表示字幕字体使用“隶书”（**图15**）。此外注意推荐的字体大小“3”其实不合适，压缩后的字幕在小屏幕上太小，5或4才是更好的选择。不过正确设置后仍有大部分用户反映无法压上字幕，事实上所有的Mencoder GUI工具都存在压不上字幕的问题，真正原因就是字幕使用了过长的文件名，事实上这应该是Mencoder自身的Bug，因为视频文件的长文件名并没有同样问题。解决的办法

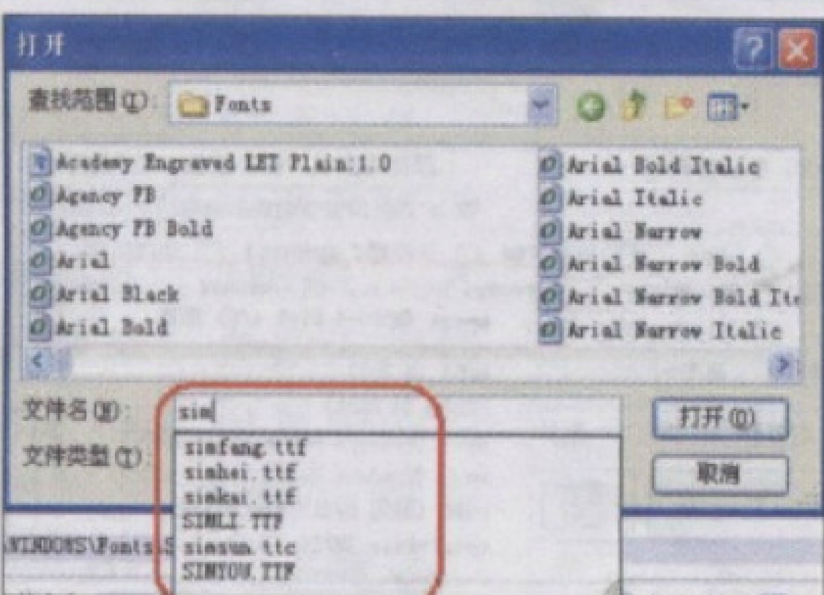
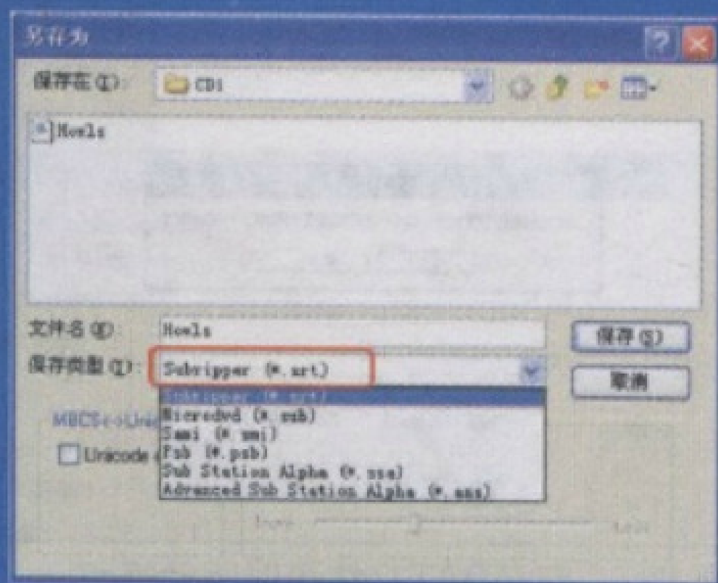


图15：设置字幕字体

就是将字幕文件修改为短文件名，且尽量不要夹杂“.”“/”“[”等符号在内，当然如果勾选了“自动搜索字幕”项，视频文件也要修改为同样的短文件名，而且这个解决办法适用于所有Mencoder GUI工具。WisMencoder只支持.srt文本字幕，不过对于其他类型的文本字幕，只要简单做个转换就可以解决问题。真正无法支持的是以.idx为索引的.sub图形字幕，而对于图形字幕下文有对应解决方案。

文本字幕的转换

虽然WisMencoder只支持.srt文本字幕，不过并不影响其他格式的文本字幕压入，因为用户只要用字幕软件VOBsub附带的subresync.exe工具，就能将主流格式的文本字幕转换为.srt文本字幕，包括.sub、.ssa、.ass、.psb以及.smi文件。通常电脑用户都会安装字幕软件Vobsub（http://nj.onlinedown.net/soft/34384.htm）。然后“开始”→“程序”→“VOBsub”→“subresync”，点击界面上的“Open”按钮并选择需要转换的文本字幕文件，等软件打开字幕文件并看到字幕内容后，不要做任何修改操作，直接点击“Save as”按钮，在保存对话框中将保存类型修改为“SUBripper（*.srt）”，然后点击“保存”即可。



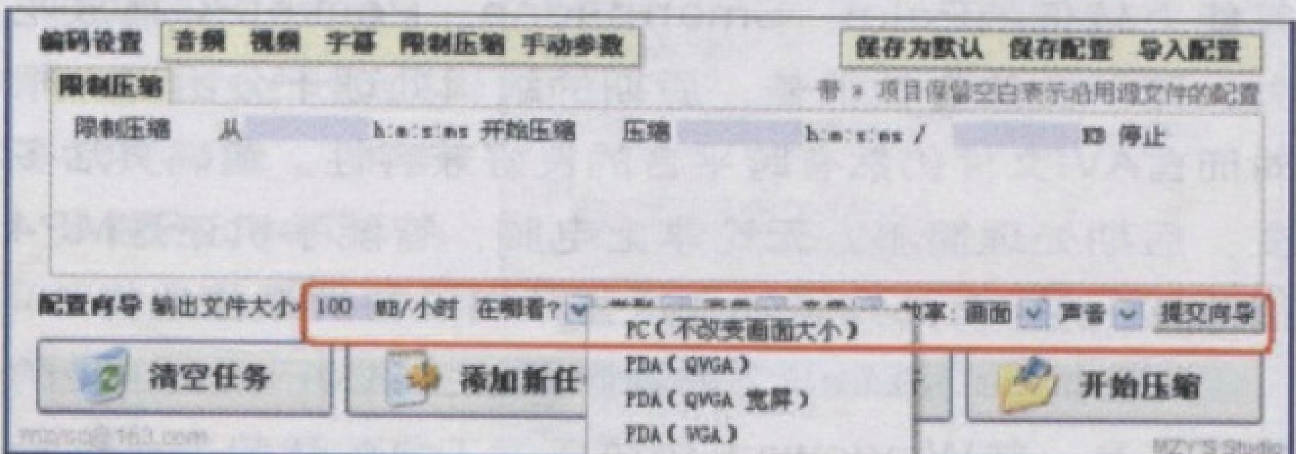


图16：不知道怎么设置画面就用向导吧

不太理解压缩参数的用户可使用WisMencoder的向导模式，只需要填写希望压缩后一小时视频的体积，然后简单选择向导内容，最后点击“提交向导”，软件即会自动填写选择音频和视频参数，当然字幕选项仍然必须按照上文的设置和调整（**图16**）。设置完毕后熟练用户可点击“查看命令行”按钮，查看或手动修改生成的批处理命令（**图17**）。如果用户要进行不同设置的批量任务，可点击“添加新任务”然后导入下一个文件设置。注意，前一

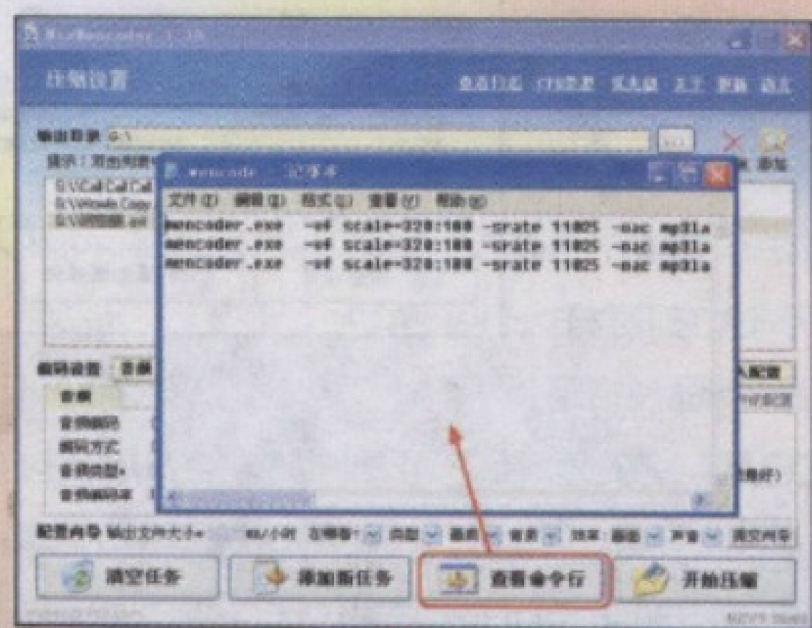
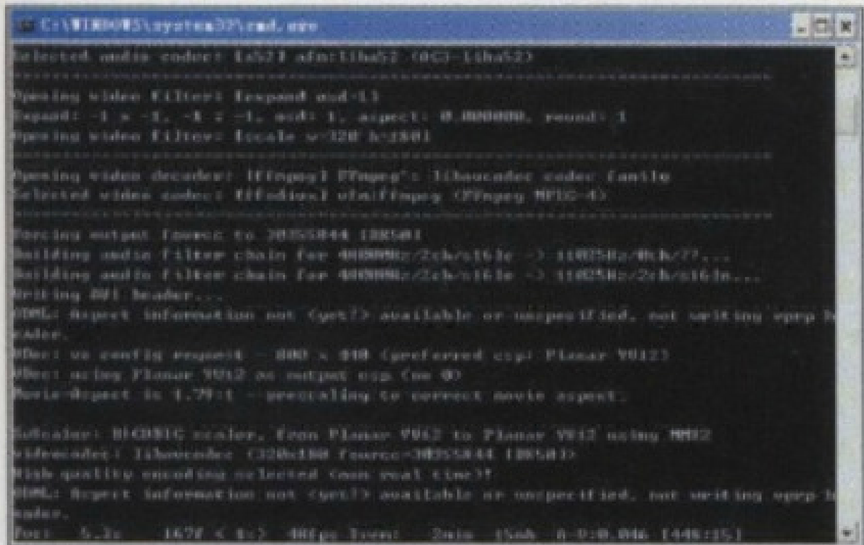


图17：一般不要直接修改以免产生错误


图18：虽是命令行，但可以在图形界面上点击“开始压缩”按钮执行

个任务虽然在命令行查看中消失了，但实际上它已经写入到实际执行的批处理命令中。最后点击“开始压缩”按钮，可看到一个批处理命令窗口出现并工作（**图18**），此时完全可以关掉WisMencoder，直接双击执行WisMencoder目录下的wencode.bat文件即可。

三、手机和PSP专用——3GP、MP4

虽然AVI文件有不错的平台兼容性，少数高端智能手机也能完美支持AVI文件，但大多数手机偏弱的运算能力仍难以承受，且绝大多数视频播放手机也不支持AVI文件。真正通行于手机中的视频格式是3GP文件，它是专为手机视频播放所设计的格式，此外还有实际编码一致而文件格式稍有区别的MP4格式，两者其实可以完全无损转换。其中支持MP4的数码设备中包括SONY的掌上游戏机PSP，PSP具有绝佳的屏幕和为视频优化的独立显卡，使MP4格式受到数码玩家的青睐。

3GP、MP4视频格式

3GP是专为手机播放视频而开发的通用视频格式，也就是说凡声称能播放视频的手机，就应该支持3GP格式的视频文件，不管是否为智能手机。对应于网络3GP格式又分为3GPP（文件后缀名为.3gp）和3GPP2（文件后缀名为.3g2）。3GPP格式简单说就是“第三代合作伙伴项目”（3GPP）制订的一种多媒体标准，其核心由包括高级音频编码（AAC）、自适应多速率（AMR）、MPEG4和H.263视频编码解码器等组成。3GPP应用于WCDMA手机相对多一些，而3GPP2相对用于CDMA2000比较多一些。

MP4已经被众多商家炒得让人无所适从，因此这里先抛开硬件方面MP4播放器不予讨论，而软件方面的MP4最初只是一种音频格式，和MPEG4没有太大关系，就像MP3和MPEG3没有关系一样。MP4实际上只是一种音频压缩格式MPEG2 AAC，不过由于音频MP4播放器极度缺乏，而支持MPEG4压缩视频的便携播放器却发展迅速，因此支持MPEG4的便携播放器被称为MP4播放器。手机和PSP上的MP4文件，其实也是使用MPEG4压缩的文件格式。

3GP文件和MP4文件转换有许多专用工具，其中俗称“转换君”的3GP_Converter使用方便、功能强大，这同样也是一个命令行工具界面（http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/）。注意通常编/解码集成包并不附带3GP插件，因此需要先安装QuickTime for Windows 6.5.2以上版本（http://www.onlinedown.net/soft/4727.htm），这能解决大多数压缩中出现的问题。

执行Setup.exe文件，在下拉框中选择“Chinese（GB）”，将软件界面设置为中文（**图19**）。可看到设置界面中预置了许多模版，有支持3GP格式的多种手机，以及支持MP4格式的PSP和iPod，其中针对PSP的两种模版的区别在于，有一种能自动修改文件名为PSP的文件名格式。如果没有对应模板，只要手动修改分辨率设置即可。选择模版“MP4，for PSP（Direct，Rename）”，点击“应用”并确定设置

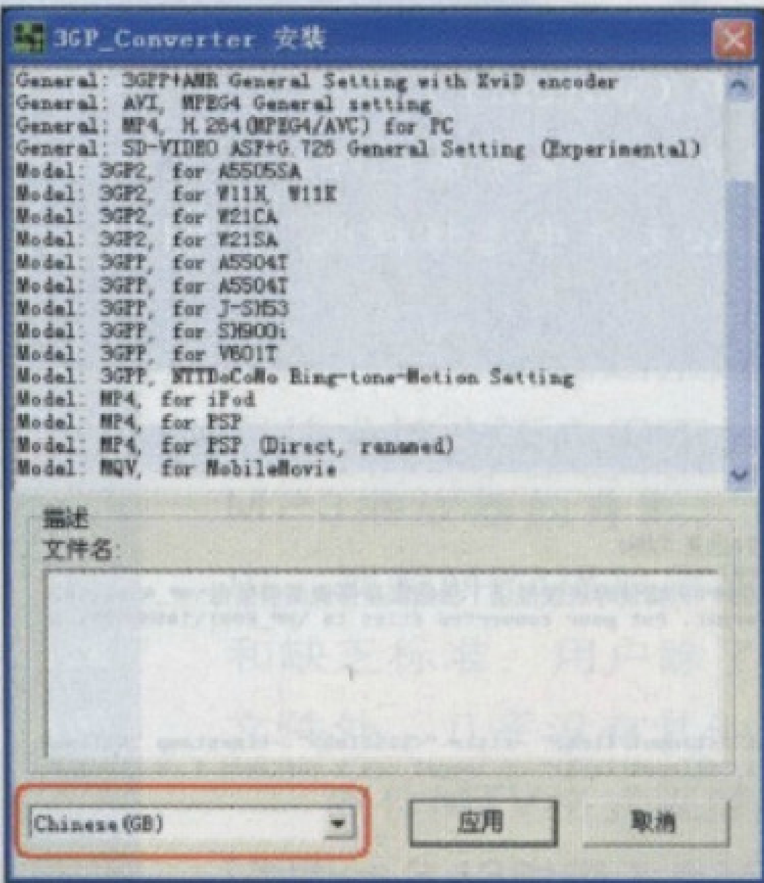


图19：3GP_Converter，首先设置界面语言吧

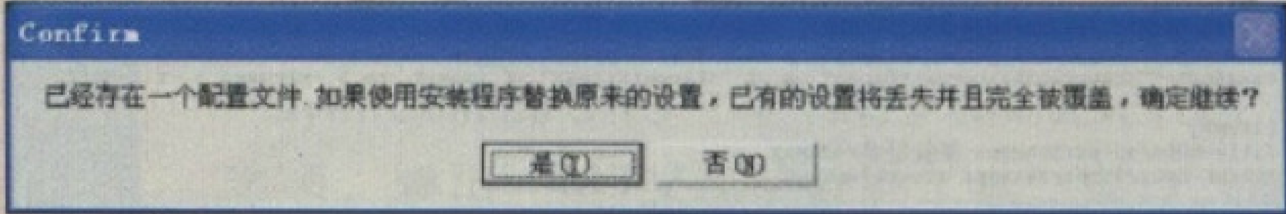


图20：模板使得使用更加方便

（**图20**），此时Setup.exe自动关闭而3GP_Converter.exe开始运行。接下来的工作极为简单，只要选择好转换输出目录，在下拉框中选择一种压缩参数，然后将需要转换的视频文件拖到上方的文件框中，同样可以批量拖入，软件就会开始压缩工作（**图21**）。

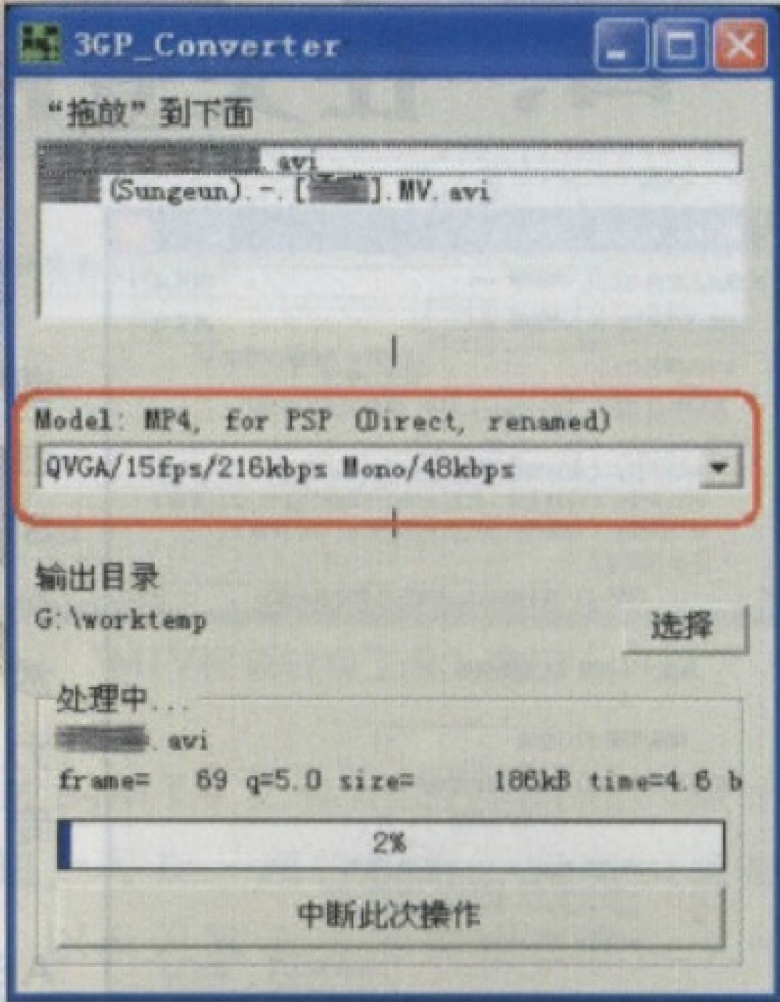
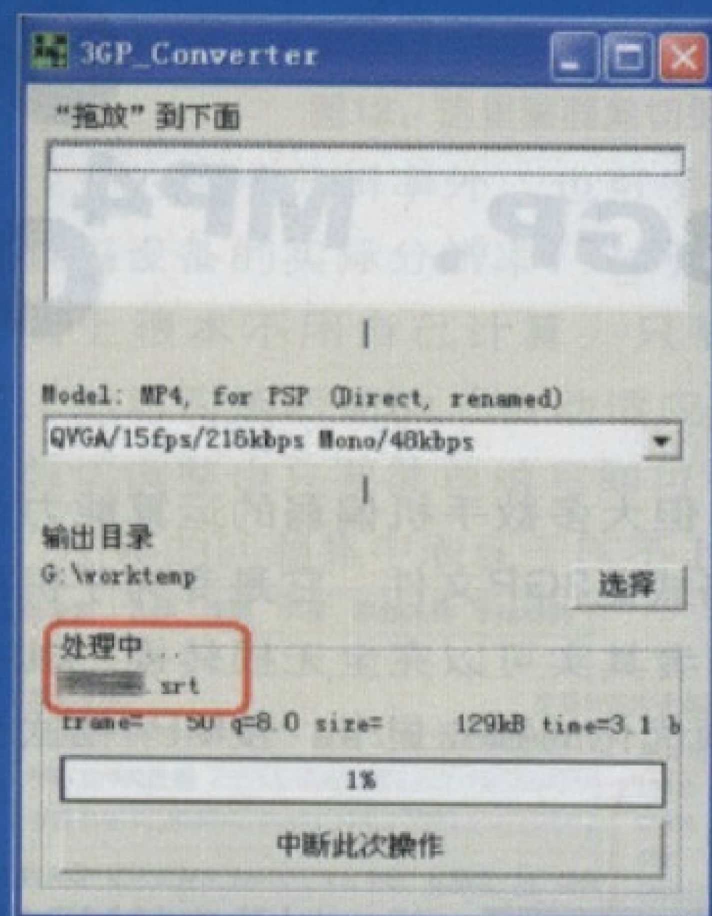


图21：将文件拖到界面即可按模板转换

3GP_Converter如何压入字幕

虽然3GP_Converter并不提供字幕直接压入功能，不过软件对于AVS文件的支持非常好，可利用其调用Vobsub外挂字幕解决。下载安装AviSynth 2.5（http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=57023）。AviSynth安装完毕后，进入“3GP_Converter\Cores\”目录，建立一个文本文档并输入以下内容：

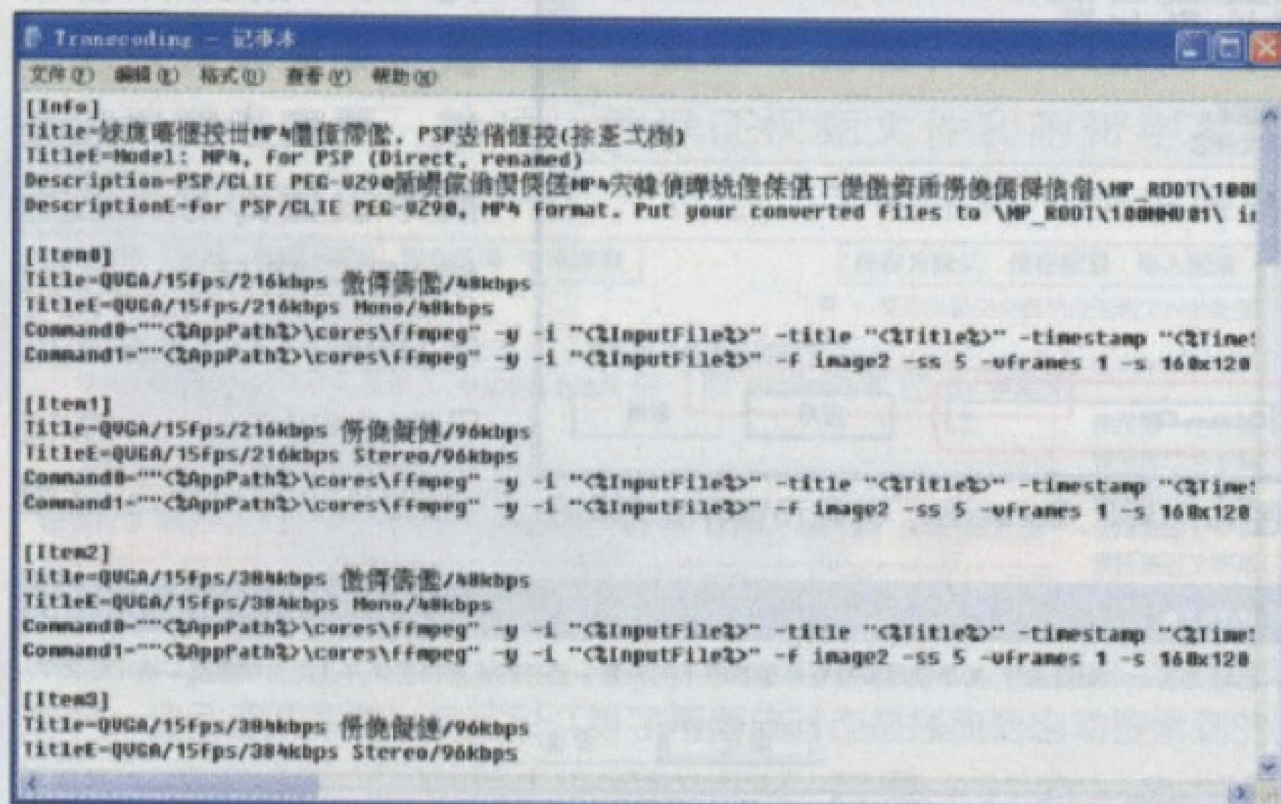



```
AudioDub(DirectShowSource("<%InputFilePath%><%InputFileBase%>.avi"),
WavSource("<%InputFilePath%><%InputFileBase%>.avi"))
LoadPlugin("VSFilter.dll" )
TextSub("<%InputFile%>")
```

然后将文件保存为“srt.avs”，将文件复制一份并将第三行修改为“VobSub("<%InputFile%>")”，将文件保存为“sub.avs”。回到“3GP_Converter”目录打开3GP_Converter.ini文件添加下面几行内容：

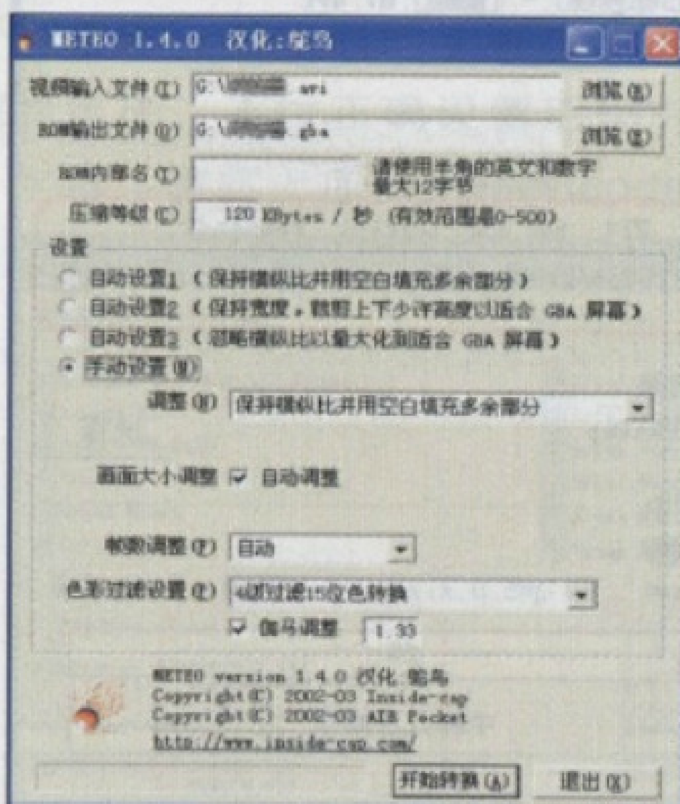
```
Ext3=SRT:\cores\srt.avs
Ext4=ASS:\cores\srt.avs
Ext5=SMI:\cores\srt.avs
Ext6=SSA:\cores\srt.avs
Ext7=SUB:\cores\sub.avs
```

将要压缩的字幕文件和视频文件放在同一目录，两者的文件名要一致，然后直接将字幕文件拖入3GP_Converter文件框（注意图形字幕拖SUB文件而不是IDX文件），3GP_Converter就会开始压缩工作，转换完毕用户会发现字幕已经压入了转换视频中。还记得上文AVI文件尚未解决的Sub图形字幕压缩的问题吗？只要在Setup.exe文件中选择模版“AVI,Mpge4 General Setting”，就可使用3GP_Converter将图形字幕压入AVI文件了。


图22：模板参数，最好在图形界面上修改

如果3GP_Converter内置的模版设置并不符合实际情况，例如用户的手机屏幕分辨率不同，或希望调整压缩的质量或容量，那么手工调整是唯一的解决办法，不过3GP_Converter的手工参数调整非常简单，几乎不需要用户自己完成整个语句。进入“3GP_Converter”目录打开Transcoding.ini文件，可以发现其内容就是批处理命令，只要简单对比参数提示就能轻易找到具体参数位置，然后修改替换默认的数值即可（**图22**），调整完毕后保存Transcoding.ini文件即可转换出用户需求的视频文件，事实上熟练用户完全可创立自己的模版，它们其实就是放置在“3GP_Converter\default_setting\”目录下的ini文件。

四、任天堂FANS的选择——GBA


图23：Meteo，操作类似前面的软件

掌上游戏机播放视频并不是PSP的专利，任天堂的GBA、GBA SP、GBM以及NDS系列掌机也都具有视频播放能力。迫于PSP的压力，任天堂为NDS推出专用的硬件播放外设“Playan”，能支持ASF格式的视频和MP3格式的音频。不过要实现视频播放即要购买专用硬件，而且也无法用于老版GBA掌机，实在缺乏性价比。事实上有一种格式视频能通用于任天堂的掌机，那就是GBA文件。它其实就是将视频文件转换为GBA掌机的ROM文件，利用游戏机的游戏执行功能实现播放而已，由于任天堂系列掌机的向下兼容性良好，所以GBA文件能实现通行播放。不少第三方厂商也推出了电影卡之类的外设，原理也基本类似，区别在于要购买其硬件和转换为专用格式，其实同样并不值得选择。

视频GBA文件同样有不少制作工具，其中Meteo的效果好，转换速度快，码率可在一定范围内调整（http://nj.

onlinedown.net/soft/27590.htm），不过Meteo只支持对AVI和MPEG文件的转换，其它格式则需要用户预先转换到能支持的格式。启动Meteo汉化版，其操作界面简单而清晰，而且预置了画面调整的数种方案，用户选择转换的视频文件和输出路径，使用“开始转换”按钮即可完成工作（**图23**）。

Meteo画面码率的设置

Meteo使用难点主要在于画面码率的设置，画面码率越大效果自然越好，不过因为烧录卡的容量通常都有限，过大的ROM文件无法写入。如何计算烧录卡存放视频文件的长度呢？画面码率可在软件中自行设定，而声音是固定码率为大约10k/秒，用公式“卡带容量（M位）×128÷［（画面码率）+10］=播放时间”计算，即可得到最佳的画面码率设置。当然如果拥有SUPERCARD，有足够的存放空间，只是限于读入卡带空间的限制，可将画面码率设置为500以获取最好质量，然后代入卡带容量计算出播放时间，再将要转换的视频文件按计算出的播放时间预先切割分段，这样就可以保证最好质量前提下转换长时间的视频。例如卡带容量是512M位，而要转换的视频有30分钟，那么512×128÷510=128秒，那么将视频文件按128秒切割为30×60÷128=14段，分别转换后存放在SD卡和CF卡上即可。当然这个例子非常极端，其实对于任天堂掌机的硬件素质而言，软件预设的120kB画面码率已经表现得非常完美，大多数静态电影其实60kB足矣。最后注意转换出来的GBA文件并不能直接写入烧录卡，还需要使用gbafix修正一下文件头（http://allgames.gamesh.com/emu/host/ediy/emu-hw/diy/gbatools/gbafix.exe），使用时直接将GBA文件拖到gbafix.exe文件上即可。

五、视频MP3的众多格式

繁复的视频MP3格式

MTV格式：这是视频MP3较早支持播放的视频格式，也是目前最常见的视频格式，优点是几乎所有视频MP3都支持这种格式，但缺点也很明显，文件体积大，一分钟的文件约12MB，而且画面质量也欠佳。

AMV格式：AMV视频格式比MTV视频格式有着更好的压缩比及画面质量，1分钟的容量约为1.8MB。也就是说256MB的MP3播放器可存放130分钟的电影，这样用户就可将一部电影从头看到尾，真正让视频MP3播放器成为“电影播放机”，所以AMV格式正被广泛应用。

MPV格式：MPV是由柯达、HP、LG、奥林巴斯、飞利浦、三星和索尼公司等多家消费电子厂商为消费类电子产品和数字成像技术（音频、图像和视频）制订的一个标准。MPV格式文件是由MP3音频编码流和运动图像构成的多媒体文件，屏幕的大小直接关系到每一帧图像的大小。

DMV格式：DMV格式视频是专为便携式随身影音播放器设计的，为节省存储空间，DMV格式视频采用了抽帧处理技术，将原先每秒25帧左右的视频文件处理为每秒15帧。

MPX格式/MVX格式：MPX格式是由音频流和运动图像构成的多媒体文件，音频流的格式采用了MP3/MP4音频编码方式。目前用户可把WMV、MPG、MPEG、MOV和AVI文件压缩成MPX格式文件。MVX格式与MPV格式类似，它可将原视频文件压缩为每分钟5MB的体积。

SMV格式：这是一些采用SigMatel解码芯片的MP3所支持的视频格式，画质清晰，但它的文件体积很大，每分钟的SMV视频文件的容量在20MB左右，目前在国内很少被使用。

此外电脑平台上的一些传统格式也有部分视频MP3播放器支持，例如ASF格式、3GP格式、MPEG1等，不过这类视频MP3的市场份额很小，几乎不造成实际影响。

随着MP3播放器技术的发展和市场竞争的激烈，附加功能越来越多，在MP3播放器的彩屏技术被广泛应用不久，市场上就出现了视频MP3播放器的身影。然而移动数码播放设备中，视频MP3播放器支持的视频格式最为复杂和缺乏标准，用户除了自己转换这些视频格式文件外，几乎没有其他途径去获取大量资源。

制作MTV格式视频文件可使用MP3 Player Utilities 3.13附带工具MTV Convert Tool（http://download.penpower.com.cn/wewa/MV313.rar）。打开“开始”→“程序”→“MP3 Player Utilities 3.13”→“MTV Convert Tool”选项，弹出“MTV视频转换工具”窗口（**图24**），用户只要简单选择要转换的影音文件路径以及要生成的MTV文件的路径即可。点击“设置”按钮，可在“属性设置”窗口设置截取视频片段，以及设置适当的音频压缩码率和视频帧数（**图25**）。MTV Convert Tool还可替

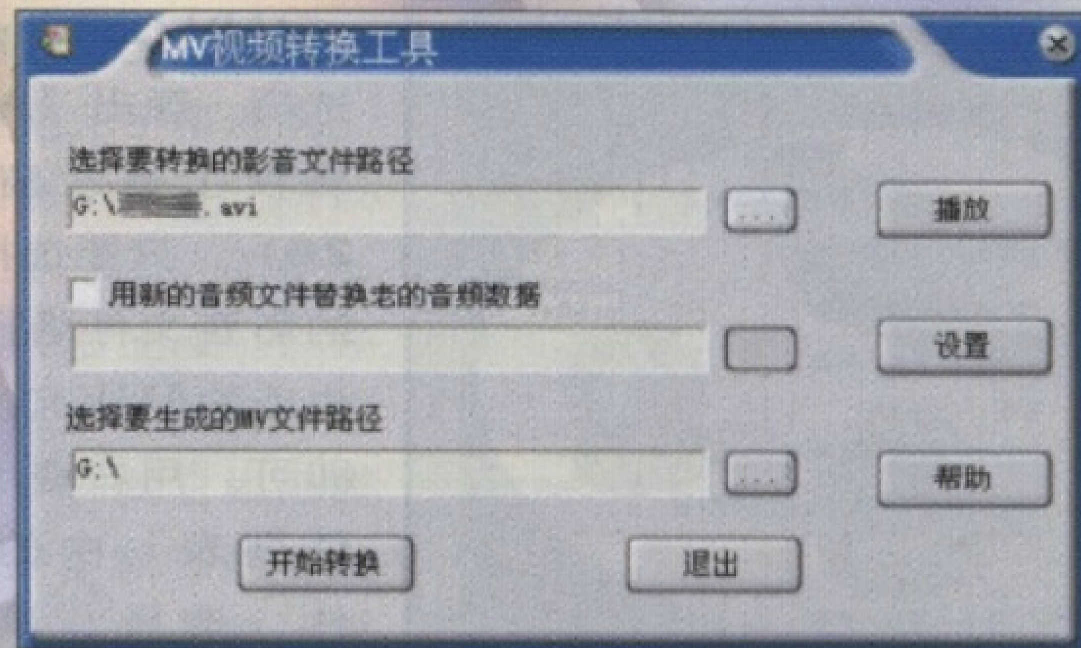


图24：“MTV视频转换工具”窗口

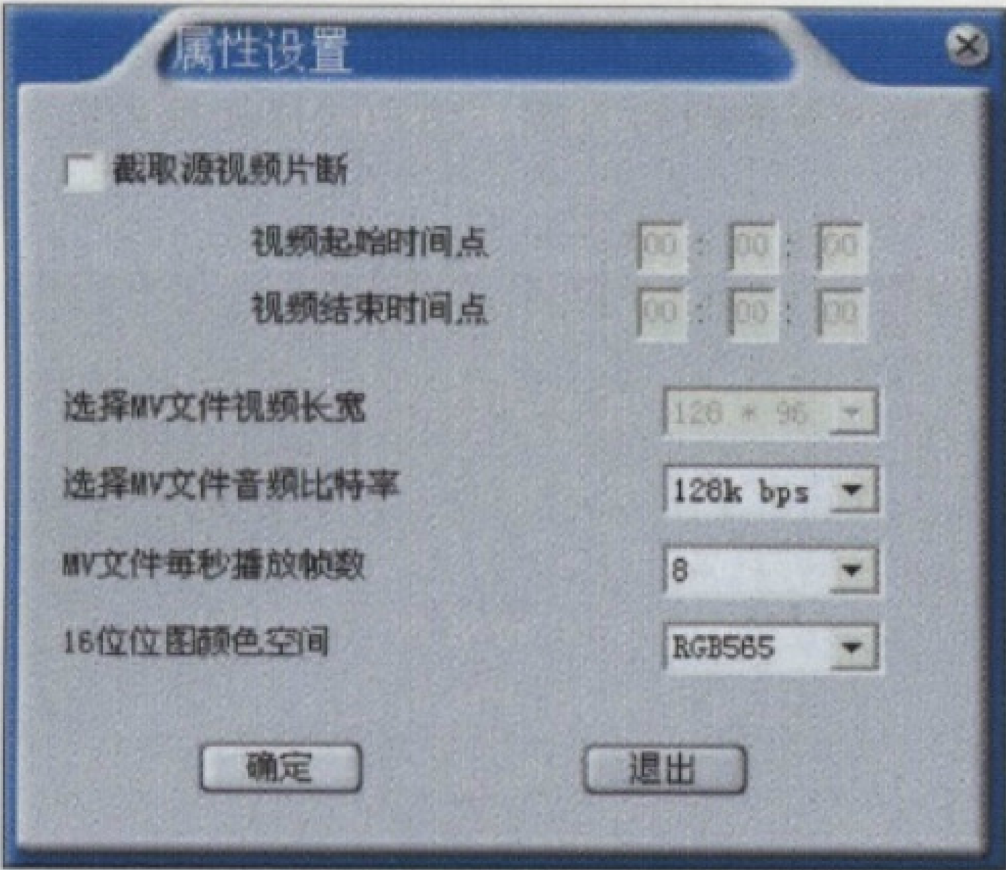


图25：点击主界面“设置”按钮进入转换属性设置

换源文件中的音乐文件，只须勾选“用新的音频文件替换老的音频数据”选框，然后点击下面框的浏览按钮找到准备好的音乐文件，要注意必须是WAV格式的音频文件。最后点击“开始转换”按钮。

制作AMV格式视频文件可使用MP3 Player Utilities 3.60附带工具AMV Convert Tool（ftp://ftp.onda.cn/download/driver/oamp3/vx909/AMVTool_3.60.rar）。点击“开始”→“程序”→“MP3 Player Utilities 3.57”→

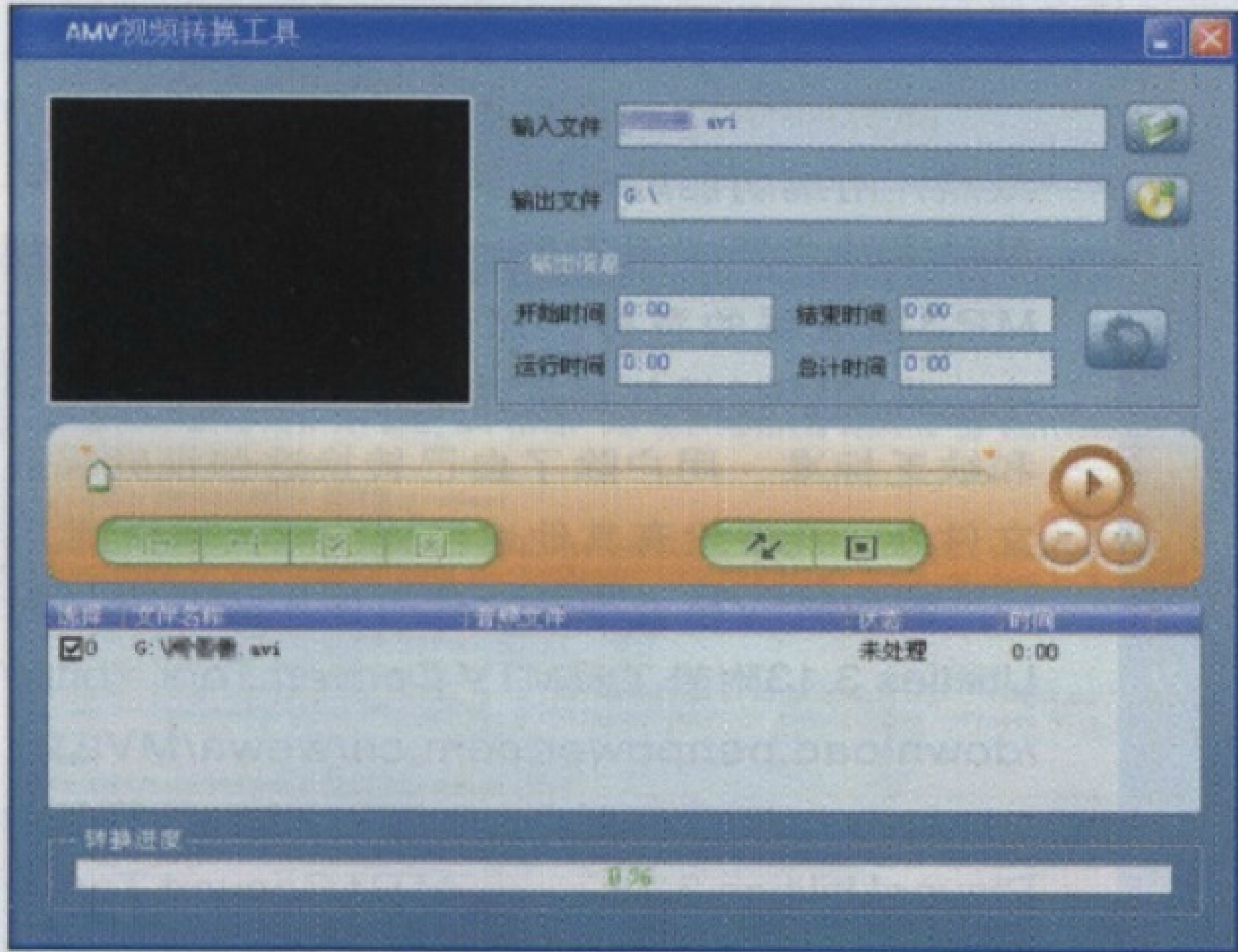


图26：“AMV视频转换工具”窗口

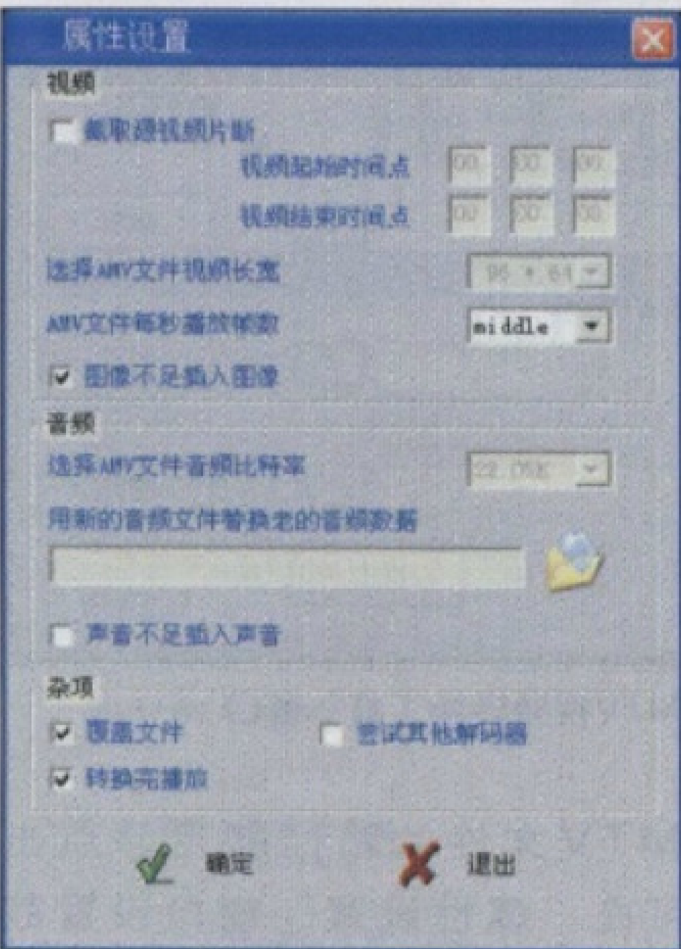


图27：由于视频MP3处理能力有限，减小帧数和画面大小非常重要

“AMV Convert Tool”选项，弹出“AMV视频转换工具”窗口（图26），只要选择要转换的影音文件路径以及要生成的AMV文件的路径即可。用右键点击“文件列表”中的视频文件，选择“设置”选项，弹出“属性设置”窗口，将AMV文件的“视频长宽”值（画面宽高值）和每秒播放帧数设置为视频MP3播放器允许的范围（图27）。点击“开始转换”按钮即可对选择的视频片段进行转换操作，文件转换成功后，会自动弹出AMV播放器播放转换后的AMV文件。

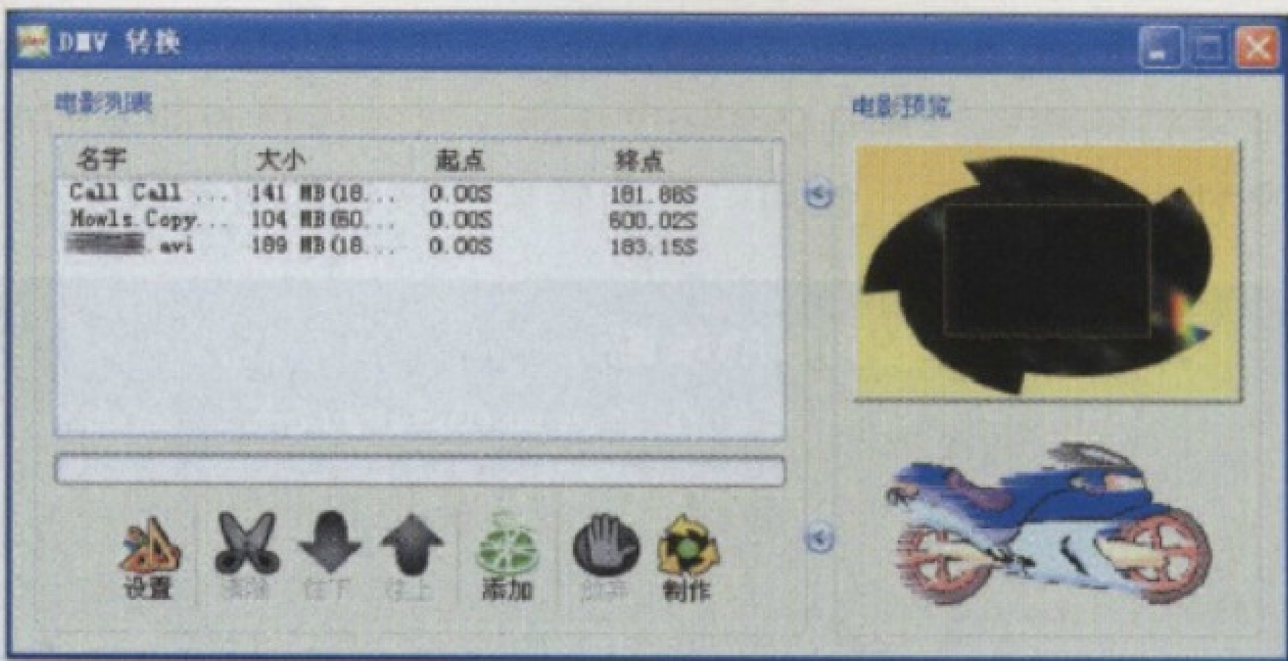


图28：“DMVTools Ⅱ”主界面

制作DMV格式视频文件使用工具DMVTools Ⅱ（http://zhiyoump3.com/dmv/dmvII_15.rar）。打开“DMVTools Ⅱ”后（图28），单击“设置”按钮，弹出“参数设置”窗口。选择转换后的DMV文件的存放位置，默认是在C:\DMV文件夹。“分割输出文件大小”可按指定大小自动进行分段保存转换后的文件。输出音频是当源电影文件有两种不同语言的声音时，可自己选择想要的左声道或右声道，这样转换后的文件就只有一种语言了。如果转换的是MTV歌曲视频，发现转换

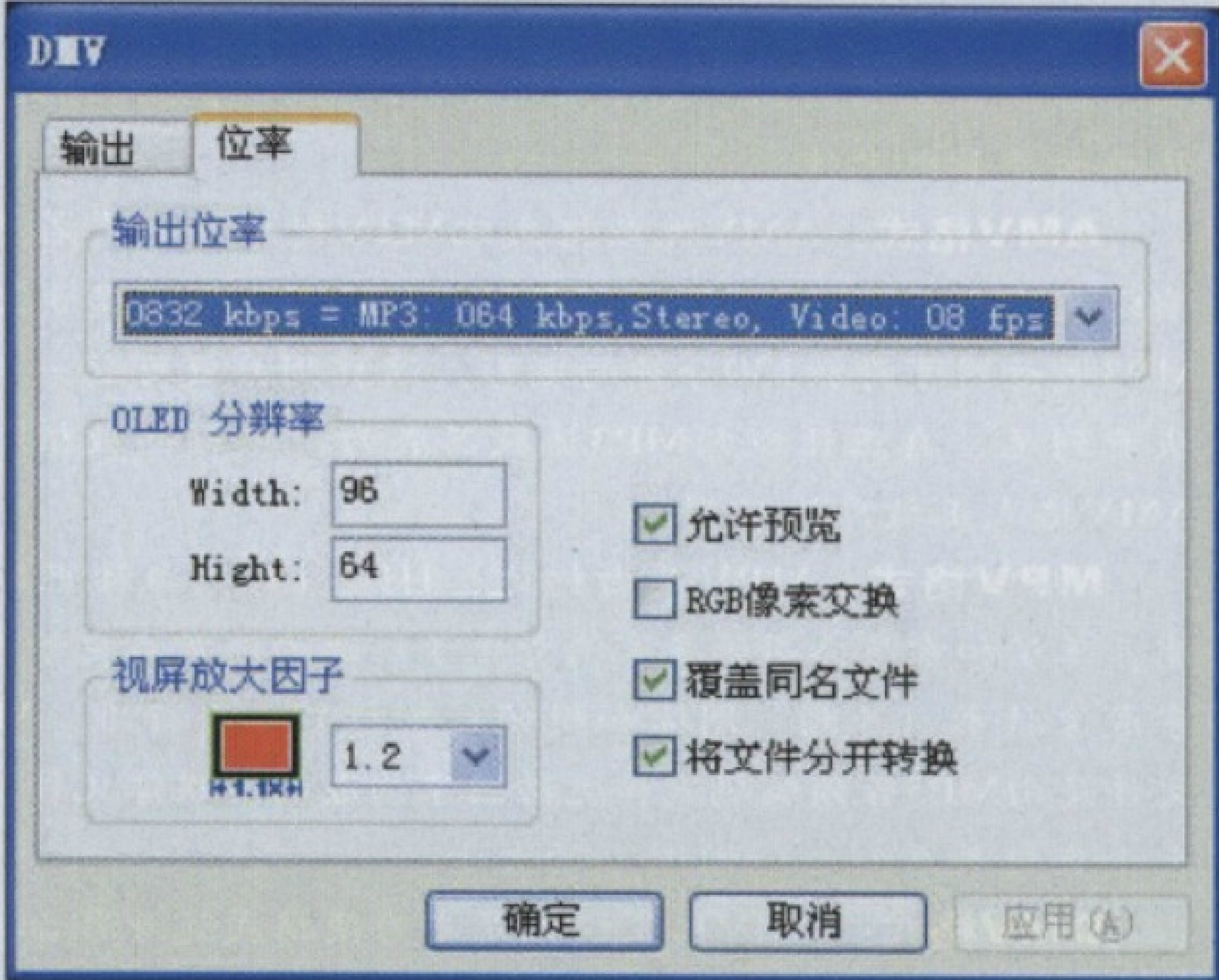


图29：这里画面设置非常重要

后只有伴奏音时，应重新选择另一声道或立体声项，再重新转换成DMV文件。对于屏幕分辨率，默认设定是1.1英寸屏幕的像素值，即Width（宽）为96、Height（高）为64。注意该选项一定要跟自己的视频MP3播放器的屏幕尺寸相吻合，否则转换后的DMV文件将不能正常播放。调整视频放大因子，可纠正某些视频文件因为宽高比不同而导致图像周围有黑边的情况（图29）。设置完成后，点击界面中的“添加”按钮，将所有要转换的视频文件都添加到“文件列表”中，然后点击“制作”按钮，即可将文件列表中的文件转换为DMV文件。

RM——小存储的选择

RM文件是PC平台最丰富的影视资源，在移动数码平台风头则稍逊AVI，主要是跨平台的兼容性稍差，例如绝大多数MP4播放器都不支持RM文件，但在智能手机特别是Symbian系统都看上了RM格式小巧的身材和通用性。由于RM文件始终具有文件体积上的优势，对于小存储的移动设备而言，这点非常诱人。因此对于支持RM文件播放的移动数码设备，如果希望节省存储空间就优先考虑转换为RM格式。

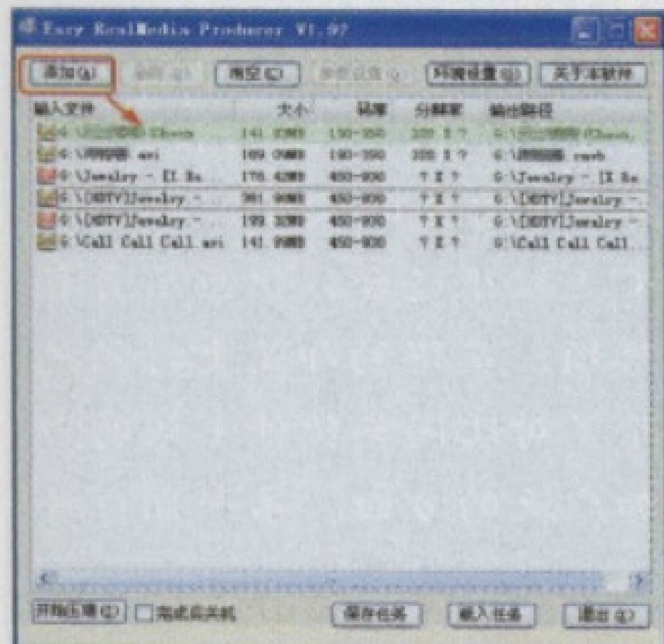


图30：添加需要转换的文件

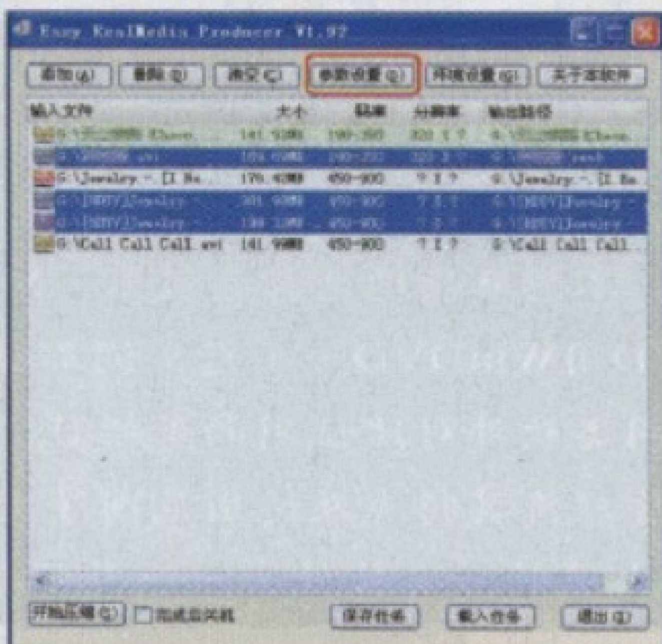


图31：设置转换参数

RM转换不需要像AVI一样考虑不同的编码方案。Easy RealMedia Producer是批量转换RM文件最方便的工具之一（http://nj.onlinedown.net/soft/25946.htm），支持PC平台上大多数视频文件格式，转换功能齐全，速度快，效果也非常好。启动Easy RealMedia Producer并点击“添加”按钮导入需转换的视频文件（图30，可以用Ctrl和Shift复选）。导入视频文件后，使用鼠标点选任务框中的文件，软件上方的“参赛设置”按钮才会由灰色变为可用，注意同样可使用热键复选文件，以实现为多个视频文件设置同样转换参数，或为每个视频文件设置不同转换参数（图31）。点击“参数设置”按钮打开参数设置面板，这里的设置工作与其它软件基本一致，不过RM文件以容量优先准则来衡量转换质量，这里给出一些设置经验参考。编码选择动态码率，最高码率不要超过360kbps，平均码率采用半值的180kbps，由于通常RM文件格式的清晰度较差，最好选择视频模式为“sharpest image（最高锐度）”，视频编码要保持高兼容性就选择realvideo 8，音频模式选择“music”，音频编码只要选择44kbps或更低即可，考虑到移动设备的输出能力，最好勾选调整音量选项并选择最大参数12（图32）。Easy RealMedia Producer转换视频时同样可使用ffdshow挂字幕，不过如果用户CPU太强劲，实际转换中可能会遗漏一些字幕没压上，如果出现这种情况那么点击“更多”按钮，勾选“允许压缩时预览视频”可避免字幕遗漏，当然这样压缩时间相当于播放时间会慢很多，此外考虑RM文件亮度通常不足，所以最好勾选“调整画面颜色/亮度”，并进行适当调整（图33）。其它如画面调整参数等则与其它工具的调整计算一样，参赛设置完毕点击“确定”回到软件主界面，点击“开始压缩”完成转换任务即可（图34）。

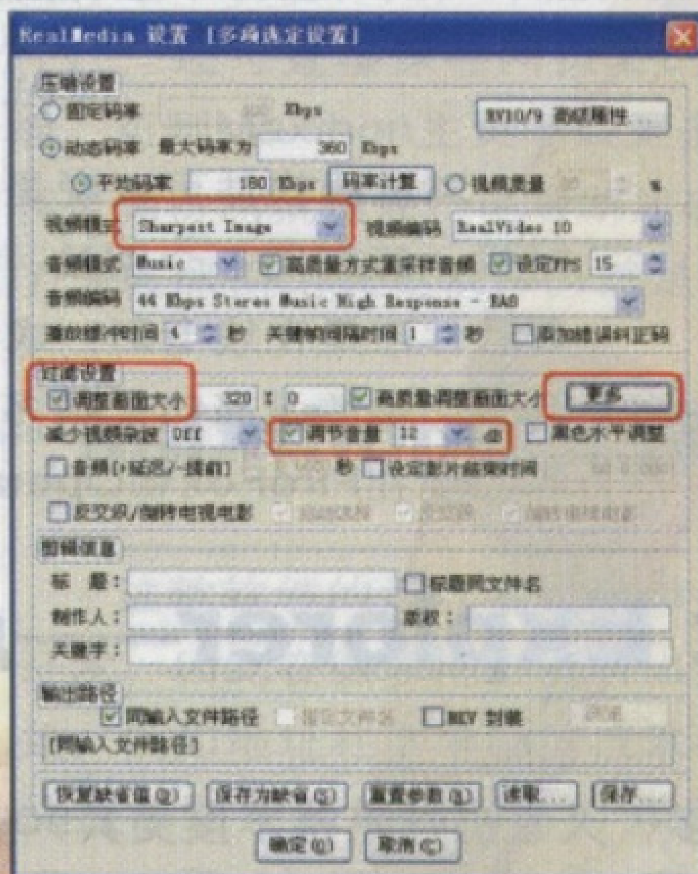


图32：参数设置界面

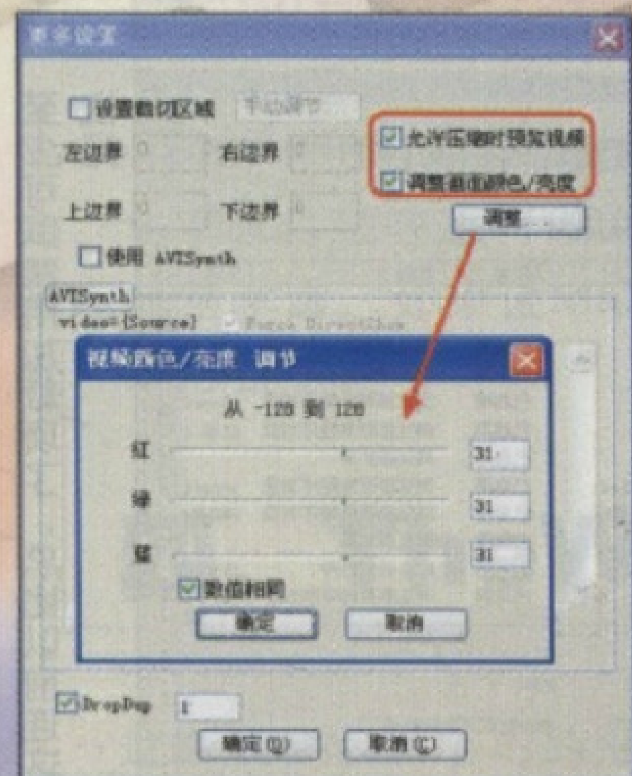


图33：颜色与亮度的调整

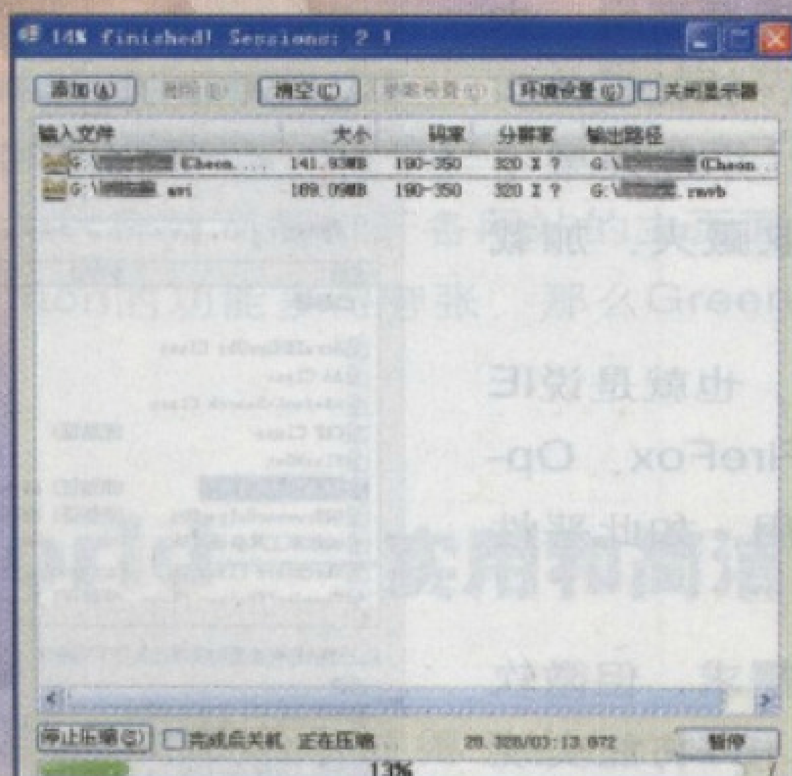


图34：开始转换任务

你用什么去冲浪

——六款浏览器软件试用对比

■晶合实验室 Mu

虽然实用软件有“工具快报”和“中国共享软件”两个子栏目介绍各种软件，满足读者各种爱好和猎奇心理。但很多人在实际使用中，往往面对同一种类不同的软件感到困惑：那款软件最好呢？其实星尘一直在说：没有最好的软件，只有最适合你需要的软件。举个例子，对于播放视频，如果想要通吃，不想麻烦地选择播放器，MPC无疑很适合，但画质会有折扣；而如果RM用RealPlayer、DVD用WinDVD……光举例都嫌麻烦，获得的却是更好的视觉效果。所以实用软件增加了一个同类软件对比试用的子栏目，除了对比同类软件不同的功能设置外，重点会放在从使用的角度评价其特点及适用范围等更加广泛的方面。第一期栏目将从大家都会用到，而且很早就已出现的一类软件——浏览器谈起。

涉及软件：

Opera For Windows v8.51 Non-Java
Microsoft Internet Explorer v6.0 Build 2600简体中文标准版
傲游（Maxthon，原名MyIE2） v1.5 Build 95豪华版
GreenBrowser v3.10 Build 0730简体中文版
Mozilla FireFox v1.5 Final
世界之窗浏览器TheWorld Browser v1.25
（上述软件都可以从http://www.onlinedown.net/sort/37_1.htm下载）

浏览器软件可以说是最“古老”的软件类型之一，相信在最初接触电脑的时候，能浏览一个网站，知道点击链接都是很了不起的本领。而现在，无论下载软件还是在线电影，或者逛论坛上Google，只要与网络有关的事件，浏览器都是必备的。当然，很多人也看到了这点，才有了网景和微软的大战和IE的捆绑。现在FireFox和Opera势头强劲，到底它们有什么好的地方？

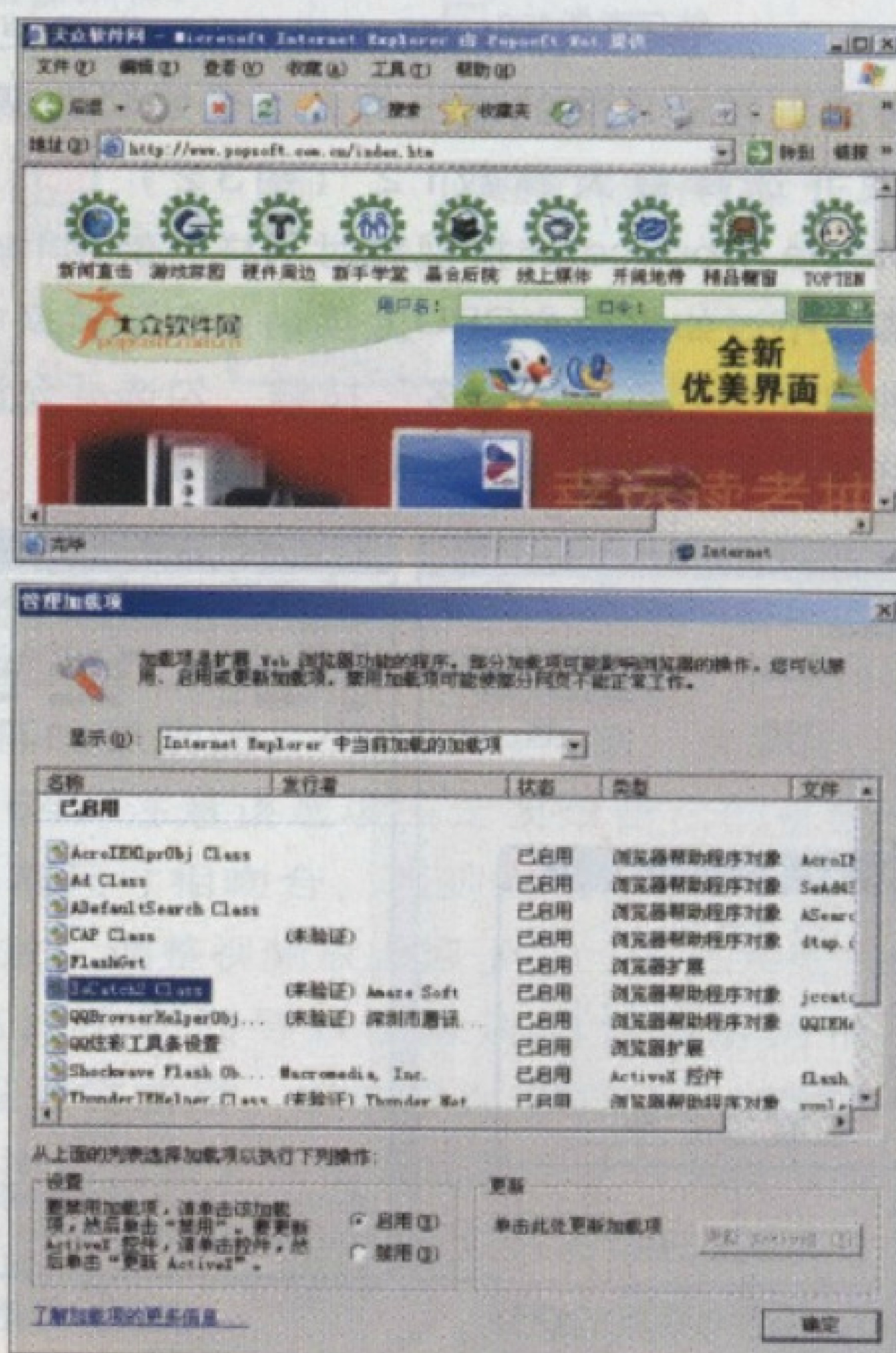
一、Internet Explorer——总挨骂的霸主

不管IE怎么挨骂、怎么漏洞多，大家仍然不得不接受其90%以上的市场占有率的现实。虽然大家批评的多，实际上用的人一点不少，就因为IE绑定在Windows中用起来方便吗？虽然这是一个原因，但是笔者要说的是，IE并非那么不济。

目前很多第三方浏览器，如常见的Maxthon、腾讯TT及世界之窗等，都是在IE核心上构造的，这可以从一个方面证明至少IE的核心还是值得信赖的。而且从这些第三方浏览器受欢迎的特点来看，大家并不特别计较IE的安全性，但IE缺少的是：分页浏览、快捷操作和防插件功能（阻止弹出窗口在WinXP SP2中已有，并且效果不错），要简单总结的话——不够方便简洁。不过IE的收藏夹、加载项确实也很方便用户。

到如今，因为IE的份量，各网站都以兼容IE为标准，也就是说IE的标准已经成为事实标准了，IE核心以外的浏览器如FireFox、Opera在浏览时难免会存在一些兼容性问题，因此更少人用，如此恶性循环。

不可否认，IE多年来没有进步，已经跟不上用户的需求，但微软似乎已经注意到这点，有希望在下一版本中得到改进。IE7将能实现分页浏览、更安全的管理加载项。

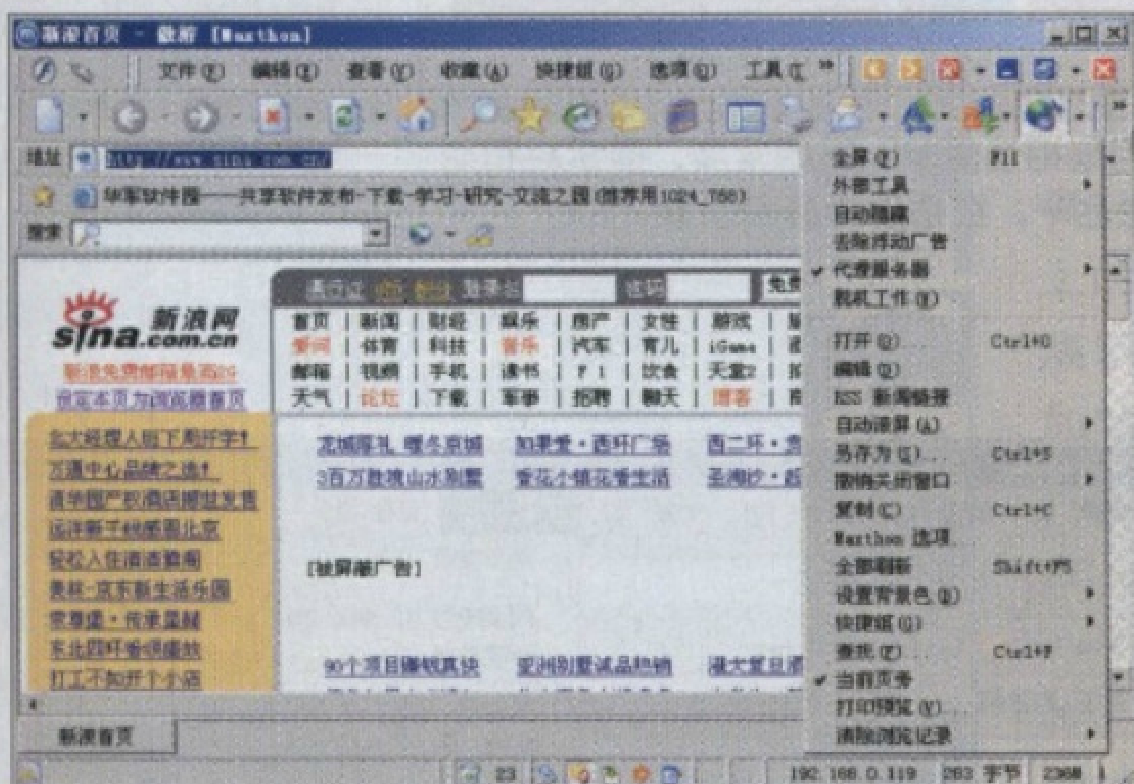


IE的功能实际上不需要多讲了，期待下一版本的巨大改进

至少可以禁用加载项了，总比以前连这都不能好

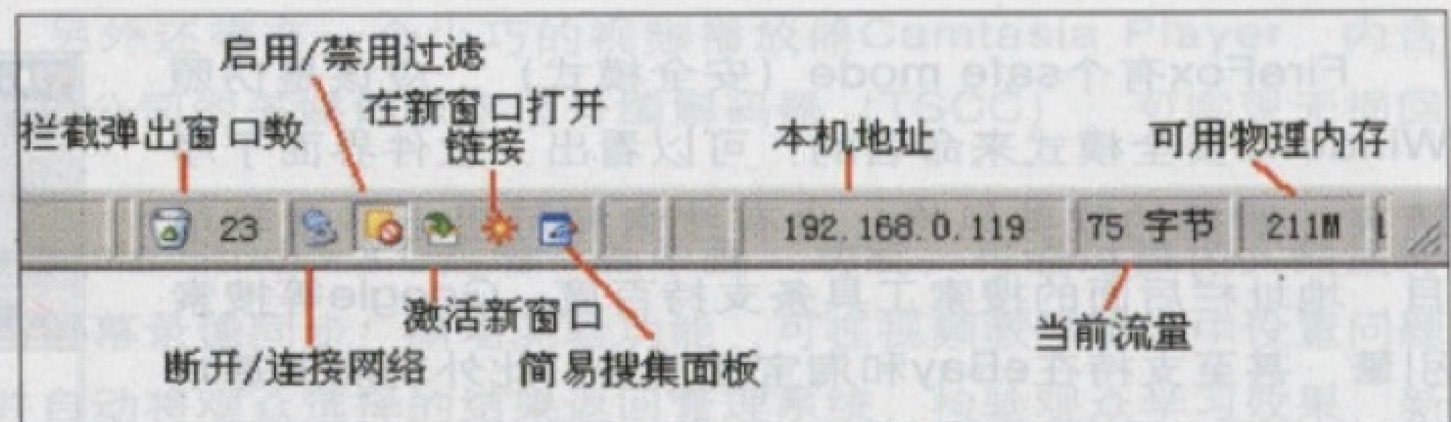
二、Maxthon——无所不能

原来的MyIE→MyIE2→Maxthon，连名字都换了2次，可知重大改变一定不少。现今Maxthon可谓是国内最受欢迎的第三方浏览器，其历史“悠久”，忠实Fans不少。



Maxthon的功能之多，超出想象，这幅截图还只能看到一小部分功能按钮

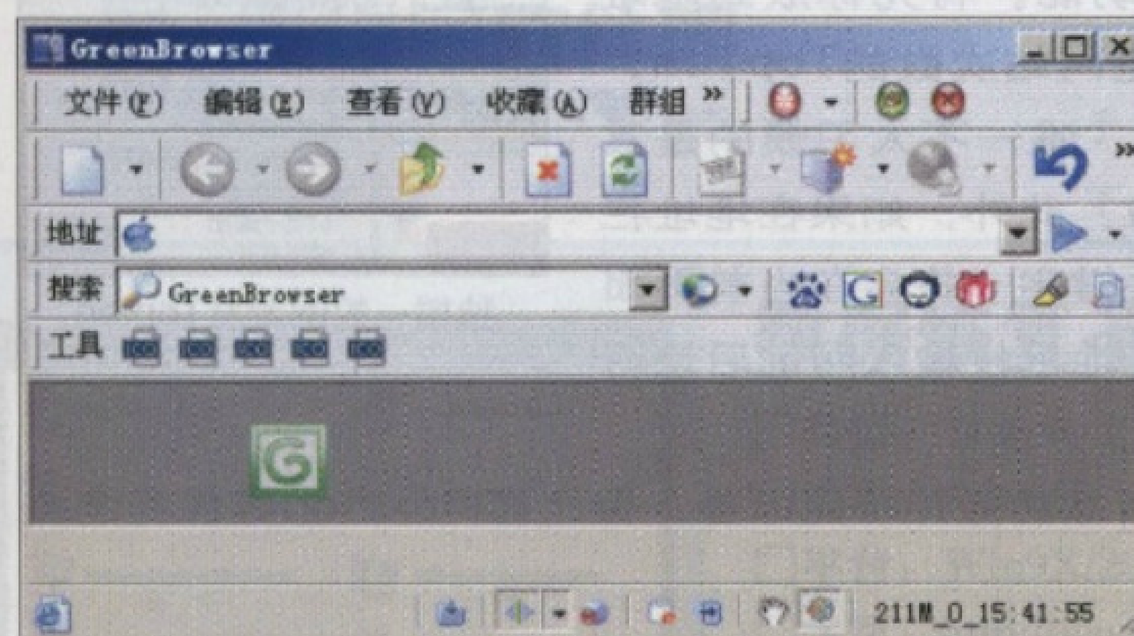
Maxthon的功能不可谓不强大，或者说，你能想到可以加入的功能都在位列其中了。屏蔽Flash广告、漂浮广告让用户浏览网页时摆脱无聊的骚扰及网页缩放等，此外，操作的便利更让人喜爱，双击关闭页面、鼠标拖动打开搜索链接，加上本来的多页面浏览，实在想不出还有什么理由用IE了。不过功能强大的同时带来的是界面按钮和设置的复杂，某些功能如果用户不明白那就难以设置好。自动填表能帮助用户自动记忆不同网页的用户名和密码，用户使用快捷键即可填写，IE的自动填写功能在重装系统后资料丢失，但第三方的软件会保存在自己的文件夹下，重装系统后仍可使用。这项功能笔者颇为喜爱，但久了之后仍然发现问题——由于长久不自己输入密码导致记不住，换台电脑就没办法登录了，所以如果你经常使用这个功能，每隔段时间最好仍旧自己输入一遍以免遗忘。



其底部的状态栏按钮是其特色，GreenBrower和TheWorld也有相似的状态栏按钮，充分利用空间的同时方便状态切换

通过插件，Maxthon可取消网页的右键屏蔽功能（某些网站设有这个功能，用户不能打开右键菜单，无法直接保存网站图片），还可直接保存网页上的Flash，当然，如果需要更多功能，可到Maxthon主页下载更多插件，只是功能越多，启动速度和资源占用就越大，笔者明显感觉到Maxthon比一年前启动更慢了（虽然相比其他软件仍然是很快的）。

三、GreenBrowser——Maxthon的兄弟



GreenBrower界面没Maxthon复杂，还有一个悬浮监视框，可以显示页面打开百分比

这款软件的设计者也曾参与Maxthon的开发，因此在很多地方能看出他们的相似之处，例如地址栏下单独的搜索栏、最底下的快捷按钮栏及拖动文字打开搜索页面等功能。不过两者也是有区别的，GreenBrowser的功能不像Maxthon那样强到夸张的地步，少了一些不太实用的如自动滚屏、系统工具等，而且也没有插件支持（GreenBrowser把Maxthon中一些插件的功能包括了进来，如取消右键屏蔽等），实用的功能基本都保留。此外GreenBrowser收集的资源非常丰富，例如搜索栏，可直接在不限于搜索网站的很多网站，例如天空、华军软件站等进行搜索，这样就不需打开各网站的主页面，而且“群组”菜单的网站地址资源也非常丰富。如果说Maxthon的功能多得夸张，那么GreenBrowser的资源利用也只有用“夸张”来形容了。



夸张的群组列表，其支持的搜索引擎数量更加夸张

四、TheWorld——实用和简洁的平衡

这款软件以其小巧的身材和体贴的功能获得了笔者的好评，相比国产的其他浏览器，这款软件具备非常实用的功能：多页面浏览、防止弹出窗口、自动填表及Flash广告等，并将搜索栏和地址栏合并，如果在地址栏输入的是网址

则直接访问，否则在用户预先设定的搜索引擎中搜索，目前只支持Google、百度、3721和一搜，此外并没有其他特别之处，相比Maxthon要简单得多，当然也瘦小得多。很明显，TheWorld是力求在实用和简洁之间取得平衡，如果它的功能足以满足你的需要，那会是很好的选择。

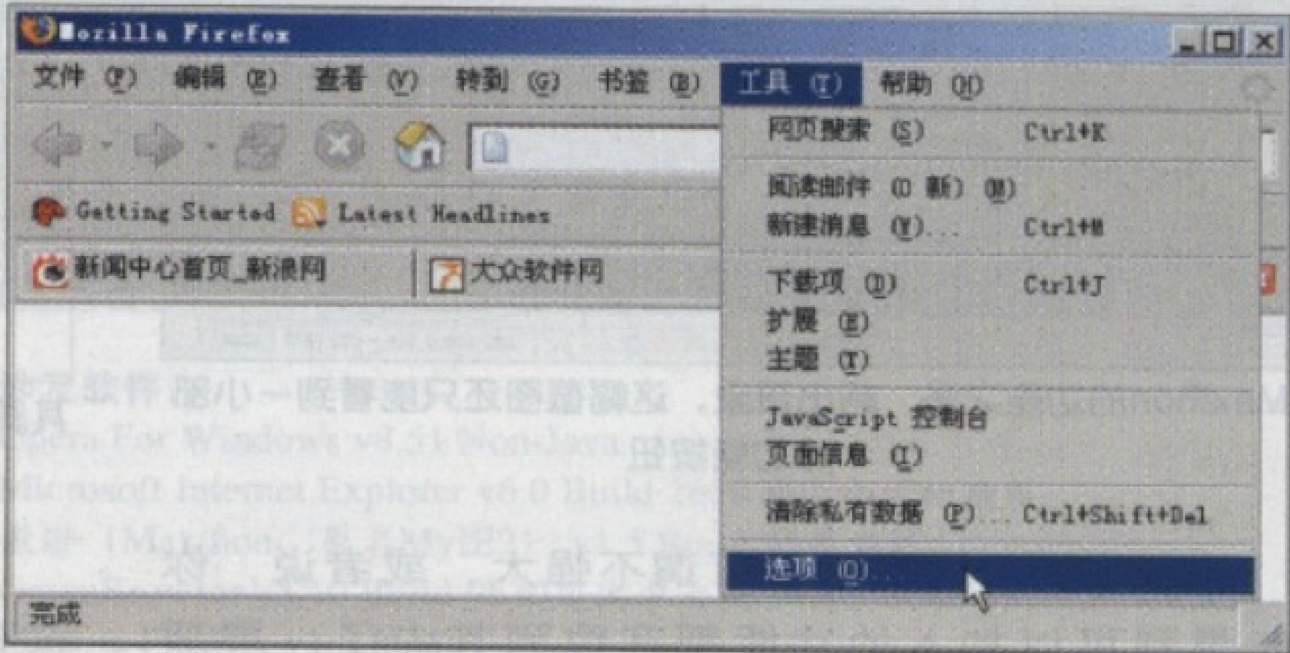


TheWorld的特点是相当简单，布局紧凑，搜索栏和地址栏合一，红框选择搜索引擎

工具项还是有很多实用功能，虽然比不过Maxthon

五、FireFox——欧美风格

FireFox有个safe mode（安全模式），应该是仿照Windows安全模式来命名的，可以看出，软件界面干净清爽，明显的欧美风格，也有搜索和可阻止下载等项目，地址栏后面的搜索工具条支持百度、Google等搜索引擎，甚至支持在eBay和淘宝上搜索。此外功能上基本不与Maxthon等重复，不能收录IE的收藏夹，而是单独的书签功能，还能支持插件功能。笔者认为FireFox至少在第一印象上并不符合国人的爱好，虽然可以分页浏览，但如果使用Shift键打开链接的话，将会新建窗口而不是新建页面，使得分页浏览成为摆设。使用FireFox应该是注重信息安全或喜欢简单风格的用户，这类用户以欧美居多。



Firefox比较简单，下载网页稍慢，但用惯了IE风格这个还是很新奇的

六、Opera——功能不错但仍有欠缺



Opera界面也很简单，但是功能多了不少

类似于FireFox，就像是可分页浏览的FireFox，包括文字搜索及在eBay等网站的商品搜索，此外还新增不少贴心功能。将光标放到地址栏，Opera可列出用户浏览网站次数的TopTen。笔者用TheWorld太久之后，唯一不太习惯的是其页面标签竟然在地址栏上方，此外，如果在地址栏输入网址或在搜索栏输入关键字，将会在当前页面浏览，要新开页面只能点击“新页面按钮”，相比如Maxthon可选择地址栏输入网址后是否开新页面浏览的便利，Opera不够灵活。



独树一帜的浏览Topten

总体来说，最后这两款非IE核心浏览器的特点就是安全简洁，当然功能并不比IE差，但比起Maxthon等优秀浏览器，功能还有所欠缺。

七、总结

最后给出各软件浏览时的资源占用：

软件	空白页（MB）	1页（MB）	10页（MB）
IE	13	38	308
Maxthon	9.5	10	31
GreenBrowser	8	30	95
TheWorld	6.5	30	87
Firefox	17	39	196
Opera	12	34	141

表注： 1.所有浏览器都是用新浪网首页（http://www.sina.com.cn/）作为测试页面；2.此数据存在个体差异。

可以看出，Maxthon在资源占用上面要远小于其他软件，这也是其备受欢迎的原因之一，IE却是资源消耗的大户，而Firefox和Opera两款软件相对IE并没有太大的优势，如果想尝鲜倒无不可。如果用户系统资源紧张，选用Maxthon确实是很好的选择，功能强劲保你满意，如果喜欢界面干净利索，TheWorld和GreenBrower都可以，其中TheWorld要简单得多，自然也少了设置的烦恼。如果用GreenBrower，就一定要充分利用其收集的大量资源站点。

工具快报

不知不觉中，笔者主持“工具快报”栏目已经是第三个年头了。期间跟大家介绍了不少优秀的工具软件，自己也有不少收获和感触。由于经常接触国外软件，笔者的英文翻译水平不断提高，眼界也变得更开阔。有许多朋友问我做这个栏目的最大动力是什么，坦白地说——对软件更新的热情和无私的共享精神是我坚持下去的全部动力，2年多来我的热情未曾有丝毫的消减。我将继续努力以谢谢大家的支持！

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



桌面摄像机——Camtasia Studio 3

□类型：视频录制 □版本：3.0

□大小：26MB □性质：共享（30天试用期）

□平台：Win2000/XP

□主页：http://www.techsmith.com

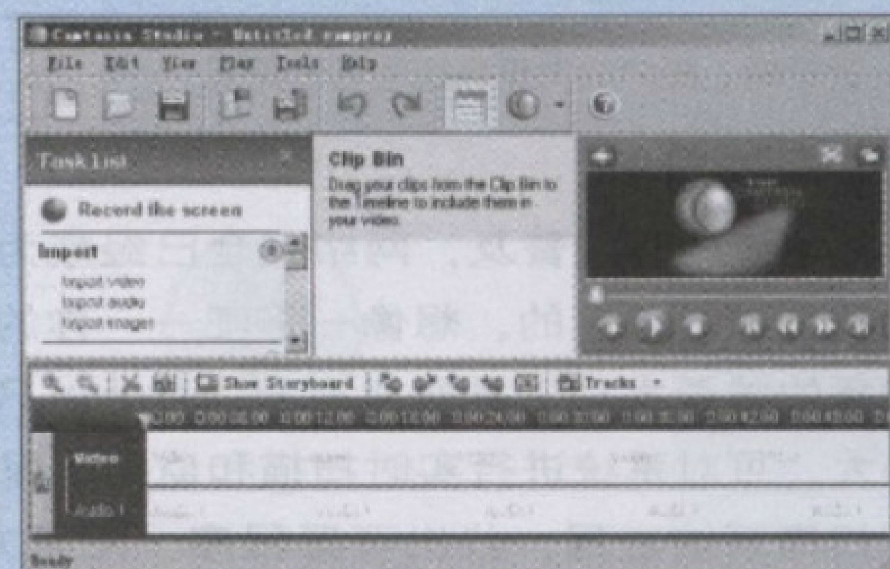
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/CS3.rar



Camtasia Studio是由TechSmith公司（著名截图工具SnagIt的开发者）出品的一款优秀的桌面视频录制软件，可录制和编辑Windows桌面上的任何活动事件，方便地创建Flash和流媒体格式的各种软件指南和演示，可对视频进行注释和讲解，还能对视频进行编辑、格式转换和增加特效，另外还带有一个小巧的视频播放器Camtasia Player，内含TechSmith公司的多媒体数字信号编解码器（TSCC），可实现无损回放。

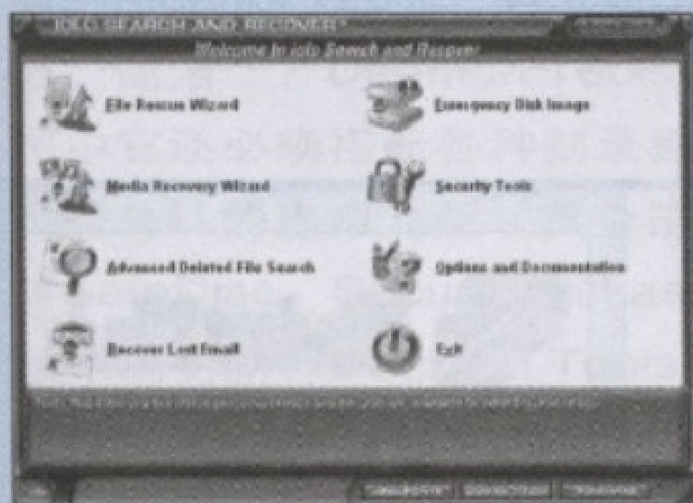
Camtasia Studio 3.0新增“画中画”功能，可通过摄像头捕捉影像，并与屏幕录像同步；新增测验功能，可在视频教学录像中设置问题测验，并自动将观众选择的结果返回管理系统，检验观众学习效果；新版本可输出比以前小很多的Flash SWF文件，利用新的JPEG压缩，能灵活地将最佳质量的内容以更小的文件输出；利用新的制作向导，可帮助用户更方便地制作和共享视频——不管是发送E-mail或刻录DVD光盘，都会帮助你选择格式和设置；另外，新版本加入标题字幕剪辑，提供交互式的图标和更多的编辑控制等功能。

点评：这款屏幕录像工具，相信很多教授电脑课程的老师一定会喜欢的，可很方便地将操作步骤和技巧录制下来，使学生更快地掌握。当然，如果你觉得自己是个电脑高手，也可以向大家展现一下你的实力。



用摄像头做DV玩

数据恢复圣手——Search and Recover



误删文件了？它帮你找回来

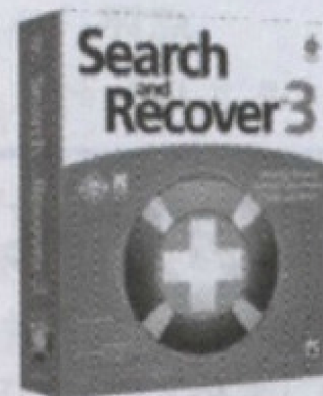
□类型：数据恢复 □版本：3.0

□大小：4.08MB □性质：共享（30天试用期）

□平台：Win9X/2000/XP

□主页：http://www.iolo.com/

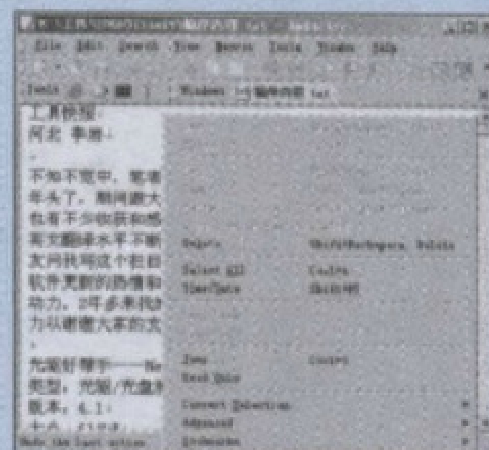
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/sar.rar



Search and Recover是由著名软件公司iolo开发的一款优秀的数据恢复软件。它可快速恢复文档、图像、视频、音乐、E-mail等文件，软件具备强大的搜索功能，还可在恢复删除文件前进行预览，帮助你迅速找到丢失的文件。另外，软件内置了为紧急情况进行恢复准备的高级磁盘镜像工具，以备不时之需。Search and Recover界面美观，使用简单，即使新手也可轻松进行各种操作。最新的3.0版支持Proprietary StrongScan技术，可高效地从包括误格式化、重新分区等灾难中搜索和恢复数据；采用新的搜索算法，可查找和确定其他同类软件所不能搜索到的丢失文件——即使是被删除很久以后，有了这款软件就可以挽回很多不必要的损失。

点评：iolo公司出品的软件如System Mechanic等，界面都非常漂亮，但留给人们印象最深的却不是华丽的外表，而是软件优良的品质。希望国内软件开发者多向iolo公司学习，争取有更多的优秀国产软件为世界所接受。

文本编辑快手——EmEditor


记事本的最佳替代者

□类型：编辑工具　□版本：Pro 5.0
□大小：1.89MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.emeditor.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/emed500rc14epx.exe

微软的Word是最常用的办公软件，可“记事本”一直深受大家的喜爱——毕竟在很多时候，人们只需要简单的文字编辑处理功能，但记事本有时候也力不从心，所以有时需要小巧但强大的文本编辑软件。这里给大家推荐EmEditor，它提供全面的Unicode支持；启动速度快，即使容量为好几兆的文件也可快速打开并编辑；通过插件导入支持，可实现各种特殊增强功能；可自定义颜色、字体、工具栏和快捷键设置，实现轻松编辑；可自由调整行距，避免中文排列过于紧密的问题；具有选择文本列块的功能（按Alt键拖动鼠标），并允许无限撤销、重做；此外，EmEditor还获得了“Designed for Windows”徽标认证，可在Windows操作系统下获得最佳的性能体验。

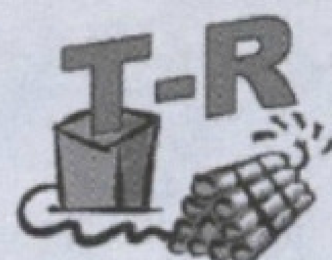
EmEditor Pro5.0最大的改进就是在对系统资源的占用方面，即使打开多个文件，EmEditor还是执行一个进程，有效降低了对内存的占用，提高了工作效率；新增“Detect All Result”（检测所有结果）对话栏，允许你在打开文件选择编码时进行预览；提供了更加强大的标签功能。

点评：如果EmEditor完全免费而且有中文版本，相信大家肯定会毫不犹豫地放弃“记事本”的。



保护网上账户成为越来越迫切的需要

木马清除专家——Trojan Remover



□类型：网络安全　□版本：6.4
□大小：3.8MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.simplysup.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/TR.rar

随着网络的普及，网络安全已经成为大家最关心的话题。当你在网上冲浪时，除了病毒，木马（Trojan）无疑是对我们威胁最大的。想像一下吧——你的电脑随时都可能被陌生人窥探，帐号可能被盗。面对黑客的威胁，选择一款优秀的防杀木马工具非常重要。Trojan Remove是一款专业的木马清除工具，虽然安装文件仅有3.8MB，但功能十分强大，可对系统进行实时扫描和监控，保障系统安全。Trojan Remover目前能查杀17 000多种木马和其他恶意程序，可扫描系统进程、找出可疑程序，还可方便地恢复IE和系统的原始设定，同时具备在线升级功能。另外Trojan Remover对系统资源占用非常小，使用起来你会感受到它的“轻灵”。新版本增加了直接扫描当前正在运行的进程功能，增强了程序的稳定性和安全性，进一步改善了对系统资源的占用情况。

点评：麻雀虽小，五脏俱全。Trojan Remover除具备专业的木马清除功能外，还可查杀恶意进程、软件，更难能可贵的是其极低的系统资源占用率，是一款优秀的安全工具，推荐大家下载。

让你的桌面更美丽——WindowBlinds



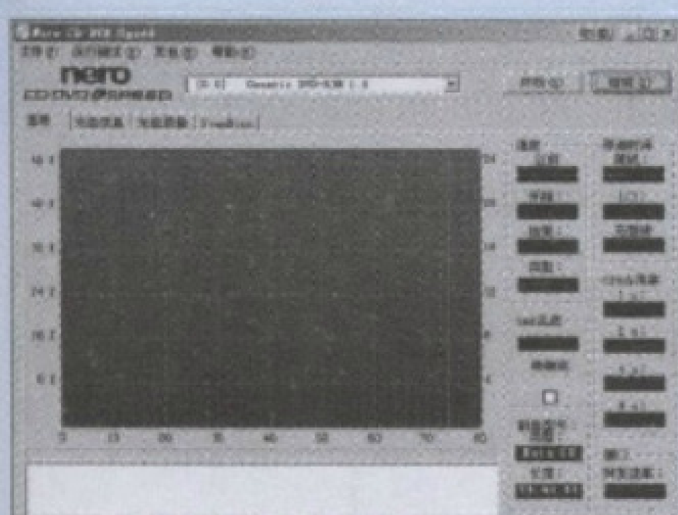
你想Windows是什么样子？

□类型：系统增强　□版本：5.0
□大小：9.47MB　□性质：共享（未注册部分功能不能使用）
□平台：Windows XP
□主页：http://www.stardock.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/winblinds.rar

虽然目前主流的操作系统WinXP已非常华丽（同以前的操作系统相比），但人们还是不满意其内置的几个主题和外观，到处苦苦搜寻自己满意的“换肤”效果，于是各种系统美化软件应运而生。其中最有名的当属WindowBlinds，它可将包括按钮、对话框、任务栏、开始菜单、进度栏、滚动条、标签、对话框背景、资源管理器背景等在内的Windows用户界面进行完全定义。软件提供了大量Skin，甚至可将系统控制按钮变成透明或半透明效果，对文字色彩也可随心所欲地进行更改。经过开发者长达2年的努力，加入大量新特性的WindowBlinds 5.0正式发布。新版本支持64位操作系统；采用单像素Alpha混合技术和抗锯齿技术，支持标题栏动画效果平滑显示，在不拖慢系统速度的情况

下真正实现类似Vista的半透明效果（需要一块64MB显存的ATI或NVIDIA显卡）；改进了软件配置选项和工具栏皮肤安装功能；另外新版本对软件性能进行了优化，改良了对系统资源的占用情况。

点评： 如果你想扮靓自己的WinXP，不妨试试最新出炉的WindowBlinds 5.0，相信你会找到真正令自己满意的炫目效果。


选择刻录机和盘片的好帮手

光驱好帮手——Nero CD-DVD Speed



□**类型：** 光驱/光盘测试工具　□**版本：** 4.1
□**大小：** 614kB　□**性质：** 免费
□**平台：** Win9X/2000/XP
□**主页：** http://www.cdspeed200.com
□**下载：** http://www.newhua.com/popsoft/200601/NeroCDSpeed_410.zip

经常看各大PC报刊硬件评测的朋友，对Nero CD-DVD Speed不会感到陌生。它是由大名鼎鼎的Nero AG公司（Nero的开发商）发布的一款光驱/光盘测试工具，虽然大小仅600多kB，功能却十分强大，目前已成为光存储领域公认的监测标准。Nero CD-DVD Speed提供对简体中文在内的多语言界面显示支持，操作简单，用户可用它测试光存储的一系列重要功能及盘片的品质，如传输率、寻道时间、CPU占用、突发传输率、DAE品质、提速降速时间等，从而为个人购买光驱和挑选刻录盘片提供了可靠的依据。

最新的Nero CD-DVD Speed 4.1增加了对飞利浦驱动器的SolidBurn功能支持；在光盘质量测试中，增加用于刷新扫描速度的按钮，新增对区段CD的支持；改善了多语言翻译功能；改进了对蓝光的支持；在“擦除光盘”中改善了完全格式化功能；在“创建数据光盘”中改善了校验功能。

点评： 如果大家都随身带着这个小巧的“好帮手”，相信就不会在JS们的花言巧语中迷失方向了，呵呵。

虚拟光驱“瑞士军刀”——Daemon Tools

□**类型：** 光驱/光盘测试工具　□**版本：** 4.0
□**大小：** 1.39MB　□**性质：** 免费
□**平台：** Win9X/2000/XP
□**主页：** http://www.daemon-tools.cc
□**下载：** http://www.newhua.com/popsoft/200601/daemon400.exe



虚拟光驱的优点大家都知道，用它可以读取保存在硬盘中的光盘镜像文件，再也不必担心光驱的磨损，而且绝对能满足你在玩游戏过程中对数据传输速度的苛刻要求。笔者用过多款虚拟光驱软件，如著名的Alcohol 120%、VirtualDrive和Virtual CD等，但是没有一款虚拟光驱软件做得像Daemon Tools这么“简洁”！Daemon Tools并不像其它虚拟光盘软件那样能独立制作专属的虚拟光驱文件，在实际使用中它还必须搭配各种刻录程序所制作出来的光盘镜像才能发挥作用。Daemon Tools配合CloneCD曾经是公认的虚拟光驱“黄金搭档”，几乎可以虚拟一切光盘，被广大PC玩家所推崇。Daemon Tools支持SafeDisc、Securom和Laserlock等保护类型游戏镜像，对游戏光盘的虚拟能力几乎无懈可击。随着版本的更新，Daemon Tools越来越完善，功能也越来越强大。最近，PC爱好者期待已久的全新4.0版本终于发布。

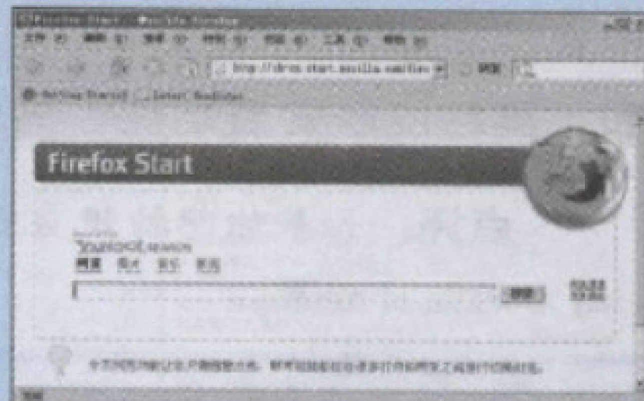
Daemon Tools 4.0的安装文件只有1.39MB，虽然比3.X版本“胖”了不少，但跟同类软件动辄几十兆的“身躯”比起来，还是十分“苗条”。开发者对Daemon Tools进行了彻底重写，功能强大不少——Daemon Tools 4.0完成了新的虚拟架构；最多支持4个虚拟光驱；DCP（Daemon编码保护）功能使得禁止Daemon Tools的难度大大增加；以安全模式访问DT的程序需要经过数字签名验证；新版本完全实现了自动插入通知功能，并可在控制面板中打开/关闭该功能；不再支持模拟音轨（因为Windows 2000以后的操作系统无需此功能）；支持目前所有流行的防拷加密技术，虚拟功能得到了进一步的增强。

点评： Daemon Tools 4.0并没有提供传说中的漂亮界面（据悉专业版1.0才会有），但更容易进行操作。需要注意，在安装时不要选择那个广告程序“Deamon Tools Search Bar”，如果不小心安装了也没关系，可在控制面板中的“添加/删除程序”框中卸载。Daemon tools 4.0在稳定性和虚拟加密光盘能力有很大改进。

咄咄逼人的"火狐"——FireFox

□类型：网络浏览器　□版本：1.5官方简体中文版
□大小：4.93MB　□性质：免费
□平台：Win9X/2000/XP/2003
□主页：http://www.mozilla.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/firefox.rar





火狐狸还会继续火下去吗？

在过去的一年里，Firefox可谓"风光无限"，气势完全压过了老牌网络浏览器IE，其市场占有率也节节攀升。FireFox可以说是目前速度最快的浏览器，占用资源更少、运行更稳定，并且也没有IE那么多的安全问题。FireFox独有的架构使得用户可方便地为其安装各种扩展与皮肤，打造完全符合自己个性的浏览器。FireFox除具备更流畅的浏览体验外，还有众多实用功能，如阻止弹出式窗口、分页浏览、整合RSS和提供智能化搜索等，另外，FireFox提供多种保护隐私的工具。

由于FireFox的这次更新改进巨大，包含了许多新特性，所以版本号直接从1.0.7跳到了1.5。新版本提供更快的浏览导航，加强了前进、后退的速度；可通过鼠标托拽改变标签顺序；改进了对弹出窗口的屏蔽功能；新增清除隐私记录功能，可通过菜单或快捷键删除私人记录；搜索引擎列表中加入了answers.com；改进了产品的可用性，包括修正了网络无法连接时的提示页面，重新设计了选项菜单、RSS探测和安全模式的体验；为DHTML提供了更友好的操作支持，改善了屏幕读取辅助技术的可操作性；提供对新的WEB标准支持，包括SVG、CSS 2/3和JavaScript 1.6；另外提供了对许多安全方面的改善。

点评：FireFox是当前网络浏览器市场的一个奇迹，从发布至今人气一直很旺，每次版本更新都会给大家带来一些惊喜，相信"火狐"会一直"火"下去的。

我的电子相册——Photoshop Album SE 3.0




缩小版的Photoshop，处理照片绰绰有余

□类型：图像处理　□版本：3.0
□大小：6.4MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.adobe.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200601/PhotoshopASE.zip

Photoshop Album SE是由著名的Adobe公司发布的一款针对个人用户的免费图像工具软件，提供了商业软件Photoshop Album的基本功能，可利用它轻松地查看、查找、修复和共享图像，既快捷又简便。利用其革命性的"关键字标签"功能，不需在众多文件夹进行搜索即可方便地查找照片，准确找到用户需要的照片组；当你共享照片时，标签可被保存起来，方便其他Photoshop Album SE用户使用。利用其自动管理功能，你能以熟悉的日历视图在一个位置查看所有数码照片。你可用它快速修正有瑕疵（红眼、照明等其它基本缺陷）的照片，操作非常方便，只需点击一两下即可完成修复工作。利用Photoshop Album SE，还可制作带有字幕的幻灯片，保存生活中的美好记忆。此外，可将你满意的作品进行分享，通过电子邮件将照片发给朋友和家人。

点评：虽然不如Photoshop Album专业，但对于一般用户来说，Photoshop Album SE的功能已经足够了。

软件升级快报

Microsoft ActiveSync 4.1：由微软出品，基于Windows Mobile的Pocket PC和Smartphone与PC进行同步的必备工具软件。新版本改善了对USB的支持；可通过PC查看Exchange Server同步状态；可在移动设备上与Outlook之间同步"联系人"中的照片；更易于识别设备友好名称；支持通过蓝牙连接与PC同步；与Windows Media Player 10集成；改进了用户界面和"新建合作关系"向导；可将IE Mobile收藏夹同步到基于Windows Mobile的Smartphone；与Outlook的同步更为可靠；在首次同步前配置同步设置，只需一步即可配置需要的所有ActiveSync选项。**下载地址：**http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=1C722C4C-259A-4F12-A5DE-720C72DA30D4&displaylang=zh-cn#filelist。

Adobe Reader 7.05：Adobe公司出品的著名PDF阅读器。新版本提供了对FireFox和Mozilla 1.7浏览器的支持，同时提供对希伯来文、阿拉伯文、泰文和越南文的支持，解决了表单中的已知问题并改进了安全性。**下载地址：**http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/reader/win/7x/7.0.5/chs/AdbeRdr705_chs_full.exe。

季度装机必备软件推荐

■晶合实验室 Mu

从现在起，“实用软件”栏目将每季度推出装机软件单。考虑到软件都在不停更新，不时有不少好的软件和功能出现，如果到需要时才去下载，寻找下载是很费时间的。装上必备软件后，用Ghost做个备份，以后就省却了重装系统的痛苦和安装、设置软件的繁琐。本次装机软件单只将日常用到的软件列出，专业软件就不在其列了。由于常用软件的重大更新并不频繁，我们每季度只推荐一次。

项目	软件	备注
操作系统	Windows XP Pro SP2	目前好用而又相对安全的系统，而且游戏和软件的兼容性已基本不存在问题
工具软件		
文档处理	Office2003	最通行的Office软件，鉴于其他办公软件还存在格式兼容的问题，这是唯一选择
网页浏览	Maxthon 1.5	IE是系统自带不需安装，而Maxthon在IE的基础上增加了不少便捷功能
压缩工具	WinRAR 3.51	一套相当好的压缩软件，RAR的优点是压缩率大速度快，同时兼容.zip文件，在Winzip仍不兼容RAR格式时我们只好放弃
中文输入	微软拼音输入法2003	方便快捷，自动记词及容错能力强
系统设置	Windows优化大师6.82	历史悠久的优化软件
网络应用		
下载工具	网际快车（FlashGet）1.71、迅雷5.0.6	网络蚂蚁3年没有更新了
BT下载	BitComet 0.60、比特精灵（BitSpirit）3.1	都是不错的P2P下载工具，各有所长吧
邮件收发	Foxmail 5.0	国内著名的Internet电子邮件客户端软件，在国际上也颇有名气
聊天工具	QQ2005、MSN 7.0	MSN 7.5在某些时候不够稳定，在问题解决前可以继续使用7.0版本
多媒体		
音乐欣赏	Winamp 5.112、Foobar2000 0.8	现在两者应该是并列吧，都是很不错的音频播放器
实时播放	RealPlayer 10.5 中文版	兼容性好，对于RM/RMVB格式其他播放器难以胜任
DVD/VCD欣赏	WinDVD Platinum 7.0、PowerDVD 6.0	两者各项功能差不多，WinDVD操控方便些，PowerDVD画质稍好
DVD解码	DivX Pro 5.21	视频加强
字幕支持	Vobsub 2.36	比较简单干净的字幕软件
DirectX	9.0c	很多游戏和视频必备
看图工具	ACDSee 8.0	看图首选，编辑能力也不错，普通使用可替代Photoshop
安全软件		
杀毒工具	金山毒霸2006、瑞星2006、趋势PC-Cillin、KV2006	杀毒软件竞争激烈，各有长处
防火墙	天网防火墙个人版 2.7.7、诺顿安全特警 2005	一般杀毒软件都自带防火墙，这里另外列出两款专用软件
木马查杀	木马克星 5.50	保护游戏及网上银行帐号

Microsoft Office Word 2003

Word域应用实例连载（三）

制作新年年历

■重庆 烟波

光阴似箭，日月如梭，转眼又是新的一年。新年新景新气象，不管过去的一年有多少需要咏叹的故事，昨日之日不可留，我们还是暂将往事抛脑后，展望一下未来。很多事虽难以预料，但最无常的世事也将浓缩到一张年历中。下面我们就来用Word制作一张漂亮的年历，同时也以此恭贺大家新年快乐。

一、用日历向导制作、修改、保存每月日历

Word自带了一个日历模板，通过此模板可生成1900年以后任一月的日历。具体操作如下：

1.按常规制作日历

启动Word，单击"文件"→"新建"菜单项，在弹出的"新建文档"窗格中单击"本机上的模板"，打开"模板"对话框。在"模板"对话框中点选"其他文档"选项卡，再点击其中的"日历向导"项（图1），然后单击"确

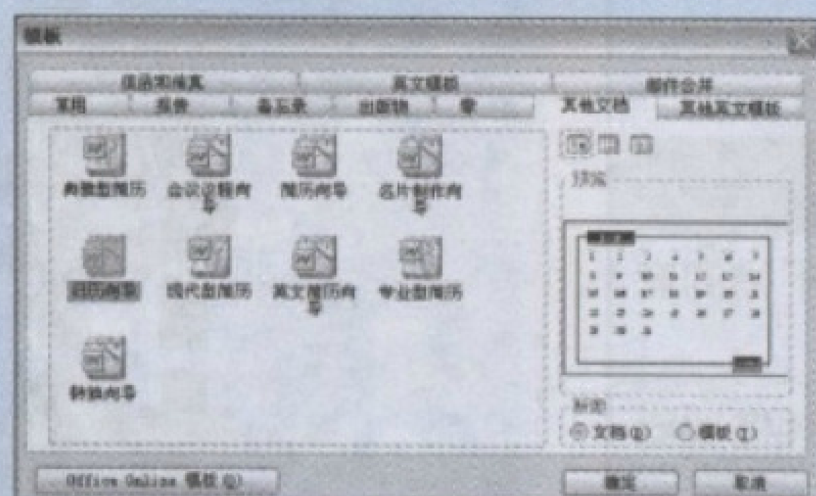


图1

定"，进入"日历向导"对话框。

单击"下一步"，跳过"日历向导"的欢迎界面。"日历向导"为我们准备了3种备选样式，因为日历生成后我们还要进一步搬移处

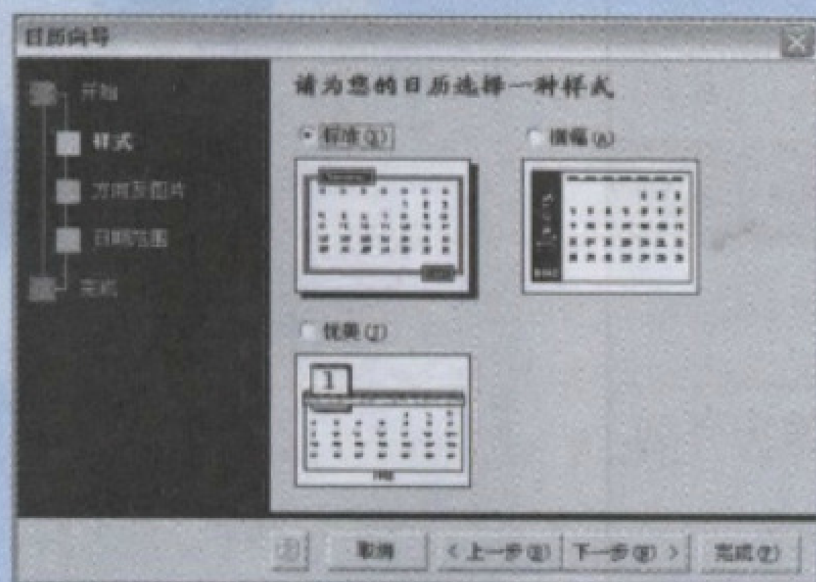


图2

理，这里就选择最简单的"标准"样式（图2）。

"日历向导"设置了两种摆放方式，这里点选"横向"，比较符合我们的视觉习惯，同时也比较吻合后面预留的摆放空间。为美观起见，"日历向导"还可为每个月的日历预留一个图片空间，在这里就不预留了（图3）。

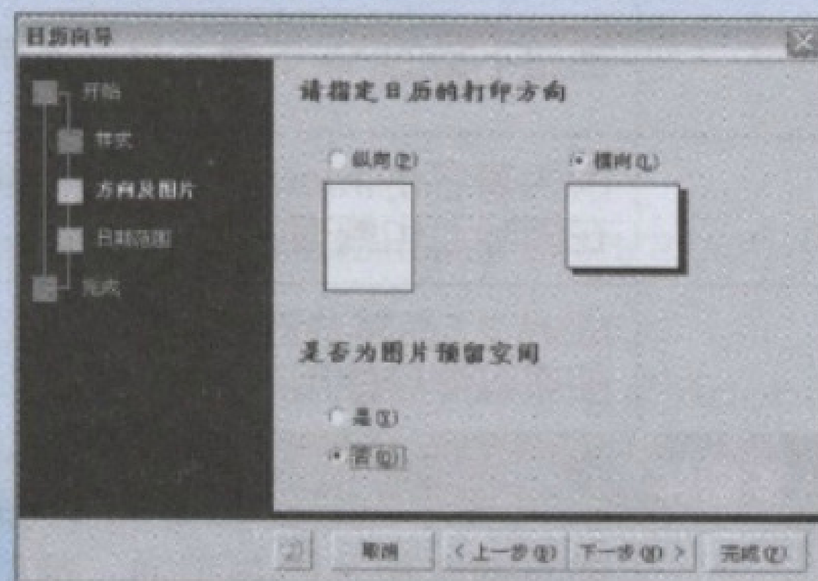


图3

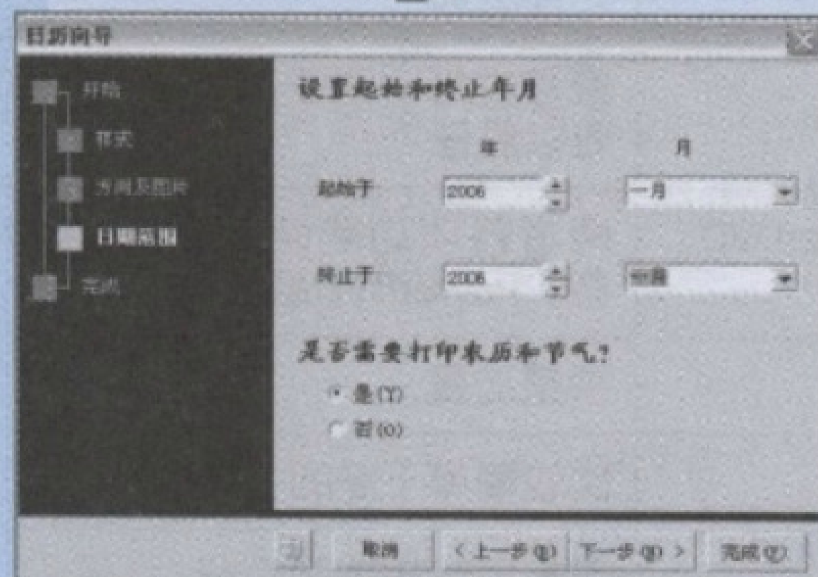


图4

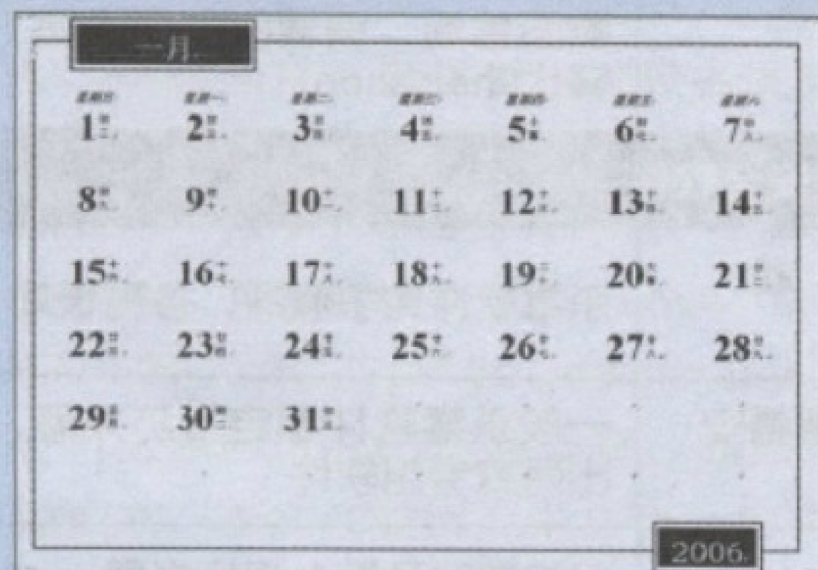


图5

接着设置日历的起止日期，这里均设为2006年1月，并点选要打印的农历和节气（图4），点"下一步"，再点"完成"，即可制作出一张常规的1月份日历（图5）。

2.删除不需要的元素

上面制作的这张日历实际是由一个年份文本框、一个月份文本框、一个四方图形框和一个含有一张日历表格的文本框组成的。下面再把这张1月份日历中的一些我们不需要的元素删除。

先把工具条上的显示比例改为整页，这样便于操作。分别把"2006"年份的文本框和"1月"份的文本框删除，再把鼠标慢慢靠近表格边缘，当鼠标变成十字方向光标时单击左键，选中四方图形框并把它删除。

接下来再把日历表格后的文本框删除：单击任一个表格单元，这时表格左上角出现一个十字方向框，将鼠标移到十字方向框，当鼠标变成十字方向光标时按下鼠标左键不放，拖动整张日历表格向页面左上角移动，当表格的左边虚线和

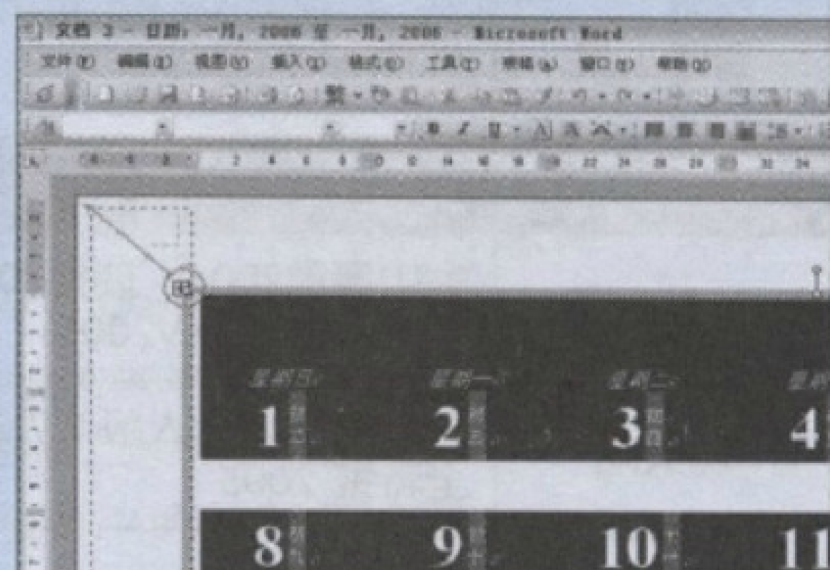
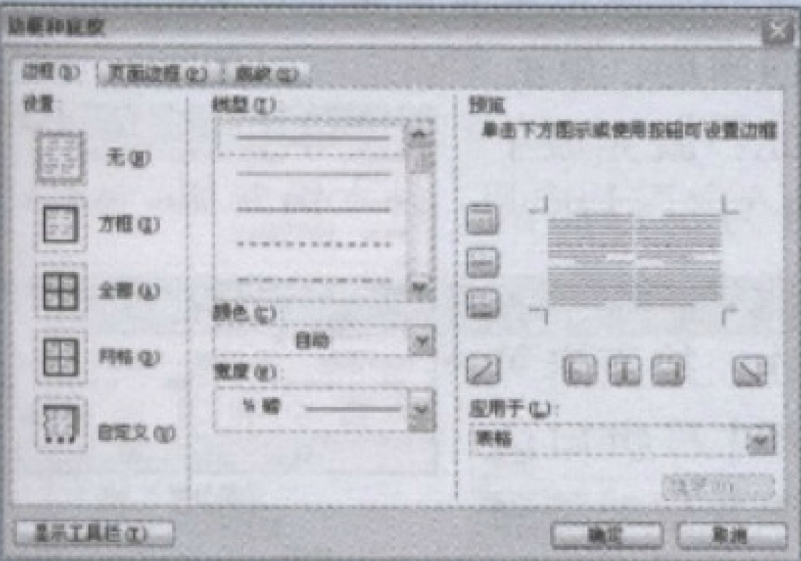


图6

上边虚线移出页面网格线后放开鼠标左键（目的是把日历表格移出文本框）（图6），之后用鼠标在表格右边单击一下就出现一个文本框，用鼠标选中文本框并将它删除。

现在只剩下一张日历表格了。再把表格移回到刚才的位置，使表格的左边和上边对正页面网格线的左边和上边。接着单击“表格”→“选定”→“表格”菜单项，在选中的整张表格中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中点选“表格属性”，打开“表格属性”对话框。

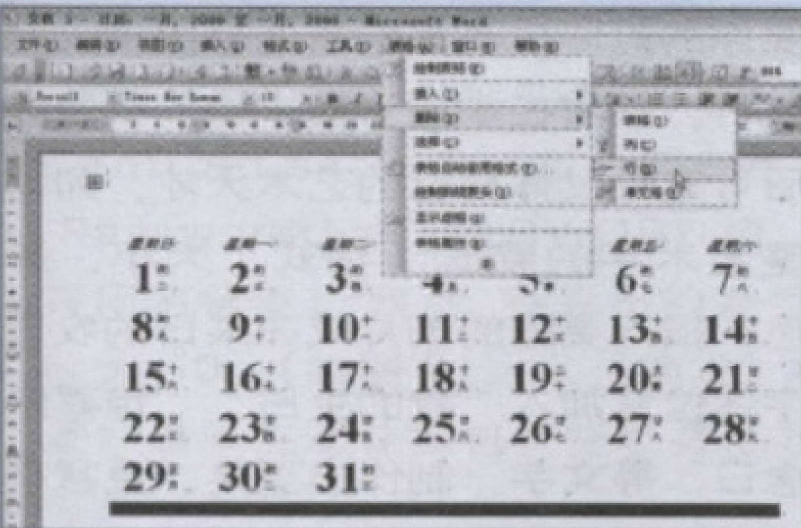
然后在“表格”选项卡中单击“边框和底纹”按钮，在弹出的“边框和底纹”对话框中把“边框”选项设置成“无”（图7）。


图7

接着单击“确定”按钮返回“表格属性”对话框，点选进入“行”选项卡，勾选“指定高度”复选框，在高度窗里输入1.5厘米（目的是把整张表格所有的行高度都设为1.5厘米）（图8）。点选进入“列”选项卡，勾选“指定列宽”复选框，在宽度栏里输入2.8厘米，最后单击“确定”退出。

图8

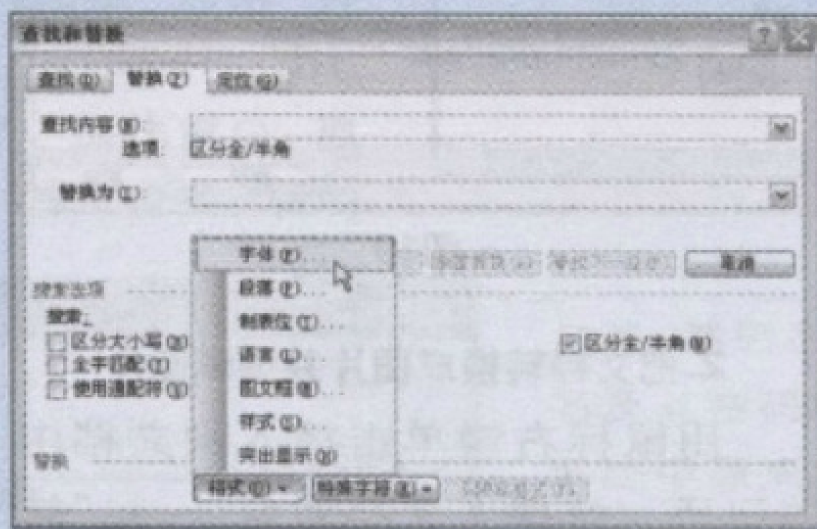
如果星期不见了，请用鼠标手动调整一下表格的高度。另外请把表格下面没有日历的空行删除：选中空行，然后单击“删除”→“行”菜单项即可（图9）。


图9

3.改变字体颜色、字号

选中星期一至星期日单元格，把字体的字号从原来的小四改为22号字体并加粗，但不要倾斜；分别把“星期六”和“星期日”列的字体颜色由黑色改为红色。

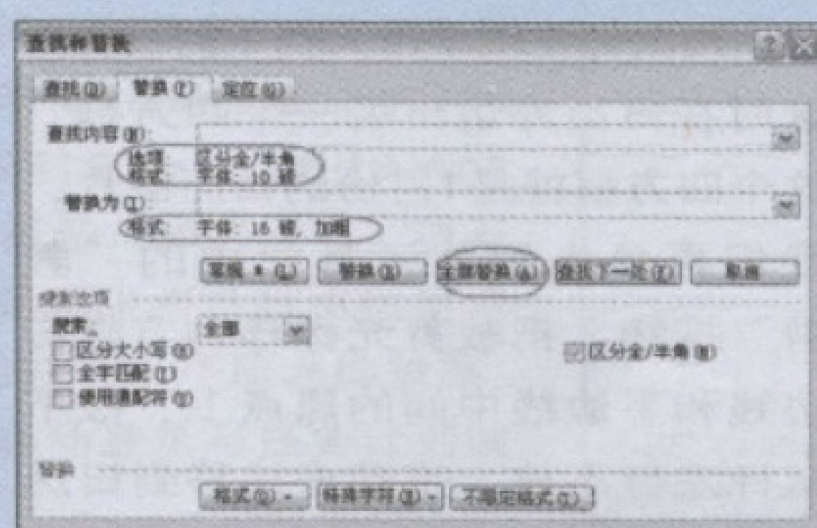
用批量替换的方法把农历原来的10号字体改为16号字体并加粗，方法是：单击“编辑”→“替换”菜单项，打开“查找和替换”对话框，单击其中的“高级”按钮，打开高级设置项。接着单击“格式”按钮（图10），选择“字体”项，

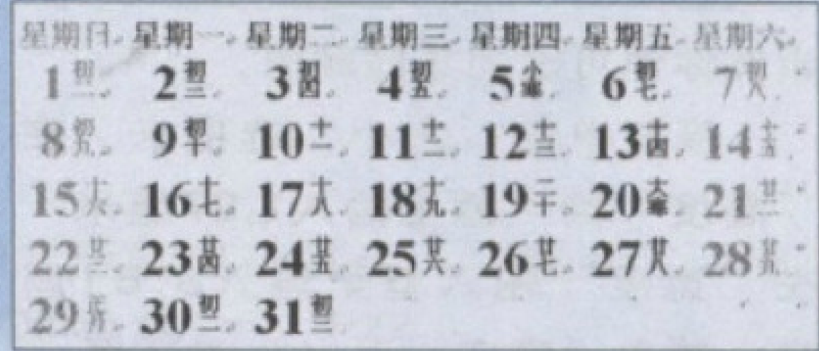

图10

在弹出的“查找字体”对话框的“字号”输入窗里输入10，或在输入窗下拉菜单里选中10号（图11），然后单击“确定”回到“查找和替换”对话框。

图11

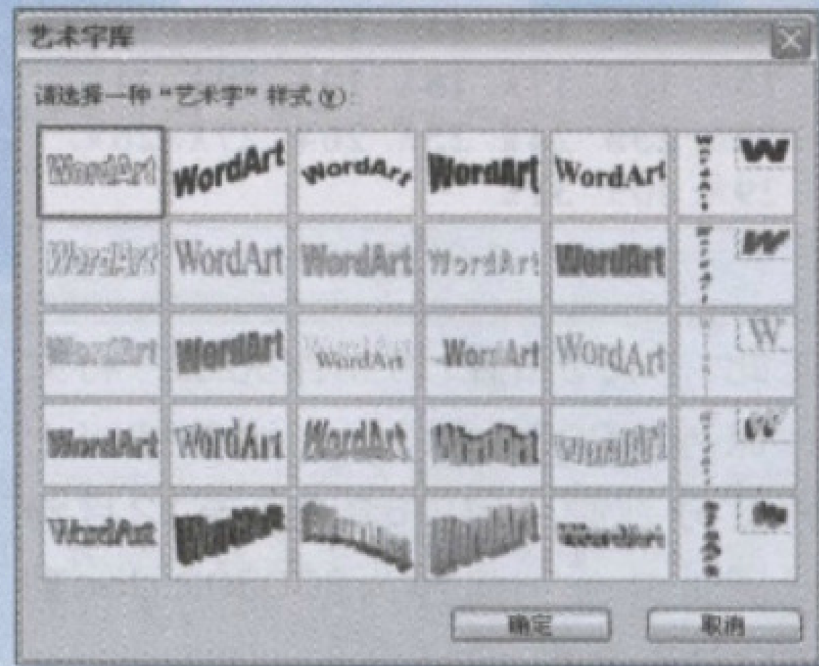
将光标移到“替换为”输入窗里，再单击“格式”→“字体”项，在“字形”输入窗下选“加粗”，在“字号”输入窗下选择16号，然后单击“确定”，回到“查找和替换”对话框，单击“全部替换”后点击“确定”按钮（图12），所有文字会立即替换完毕，最后单击“关闭”按钮退出替换对话框（图13）。


图12


图13

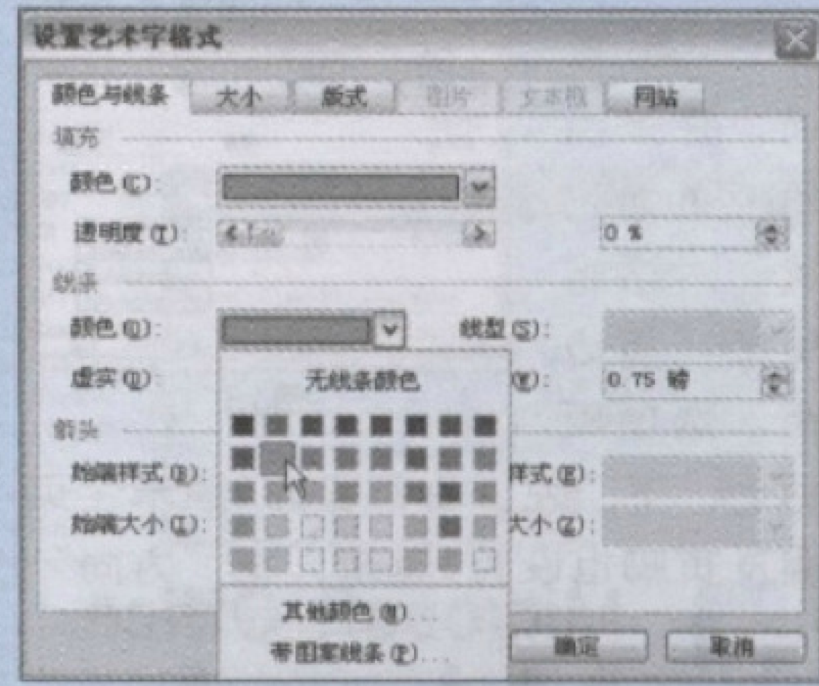
4.插入月份艺术字

单击“插入”→“图片”→“艺术字”菜单项，选一种你自己喜欢的艺术字样式后单击“确定”按钮（图14），在艺术文字输入框里输入“1月”，字体和字号取默认值后单击“确定”。


图14

点击文档中的艺术字，在弹出的“艺术字”工具栏中单击“环绕文字”按钮，在弹出来下拉菜单中选择“浮于文字上方”项。这样设置后你就可以任意移动艺术字了，我们把艺术字移到星期三上边（图15）。


图15


图16

单击“艺术字”工具条上的“设置艺术字格式”按钮，在弹出的“设置艺术字格式”对话框里单击“颜色和线条”选项卡，把“填充颜色”和“线条颜色”均设为蓝色（图16），当然你也可设为其他颜色。

接着单击“大小”选项卡，在“高度”输入框里输入1.27厘米、在“宽度”输入框里输入3.81厘米，单击“确定”退出此对话框。

再用鼠标把艺术字移至适中的位置，字体上边不要超过页面坐标网格线。完成后日历如图17所示。

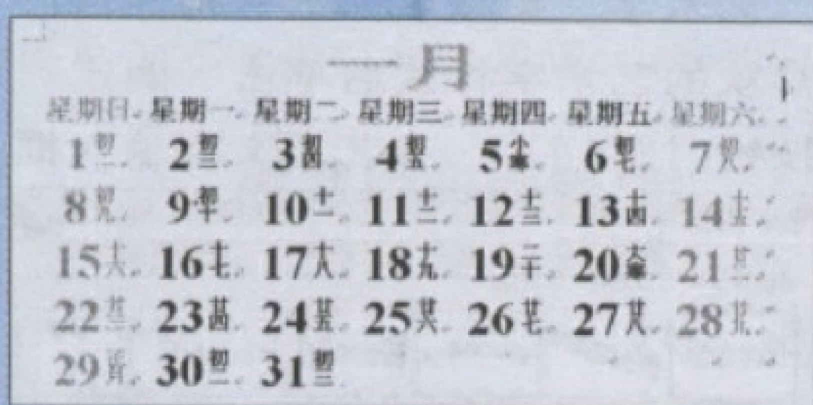


图17

至此，1月份的日历制作完成。将文件保存为200601.doc。接着按以上方法分别制作2006年2月至12月份日历，并分别保存为200302.doc到200312.doc。

二、把各月的日历组合在一张A4纸上

各月日历文档做出来后，接下来就是将它们拼凑到一页上，组成一份年历。

1.在新文档插入日历文档

新建一个空白Word文档，单击“视图”→“页面视图”菜单项，将视图转为页面视图，并选中“视图”菜单中的“显示标尺”和“网格线”菜单项。

单击“文件”→“页面设置”菜单项，在弹出的“页面设置”对话框里把“页边距”选项里的上、下、左、右都设为1厘米，页眉及页脚也设为1厘米，把“方向”设为“横向”后单击“确定”关闭“页面设置”对话框（图18）。

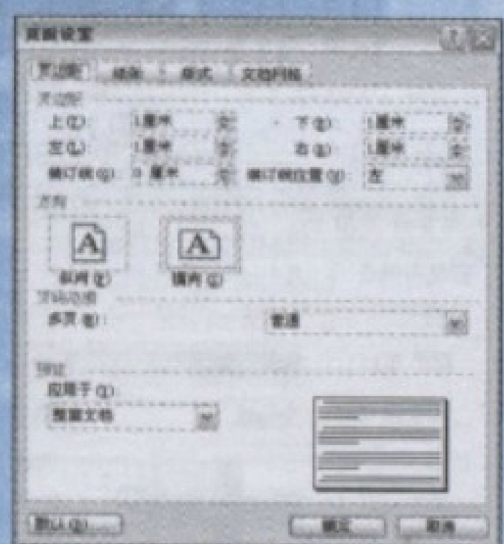


图18

Microsoft Office Word 2003

把工具条上的显示比例调为“整页”。单击“插入”→“对象”菜单项，在弹出的“对象”对话框中单击“由文件创建”选项卡，在“文件名”输入框后单击“浏览”按钮，在弹出的“浏览”窗口里找到刚才保存的200301.doc文件，单击“插入”返回“对象”对话框，再单击“确定”（图19）。这样文件200301.doc就插入到新文档中了。

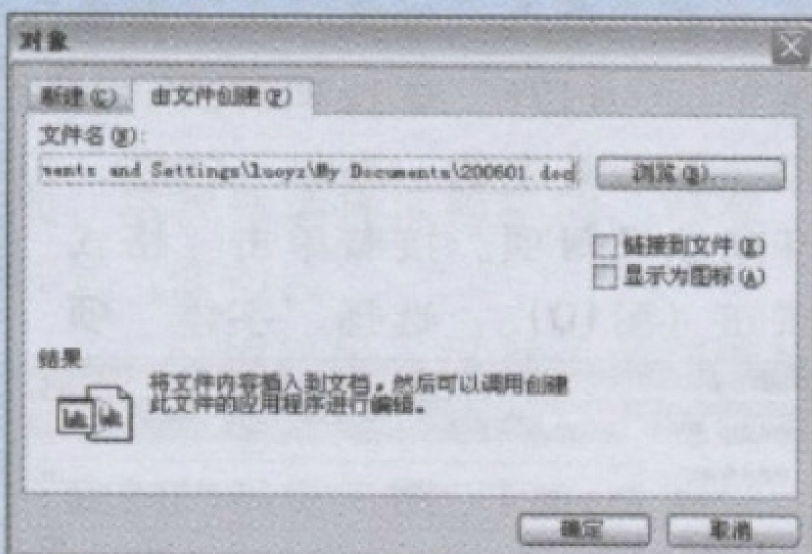


图19

2.把文档转换成图片并编辑图片

用鼠标右键单击插入到文档中的日历，选择“文档对象”→“转换”（图20），在弹出的“转换”对话框中点选“转换类型”，在“对象类型”中选择“Microsoft Word图片”，然后单击“确定”即可把文档转换成图片（图21）。

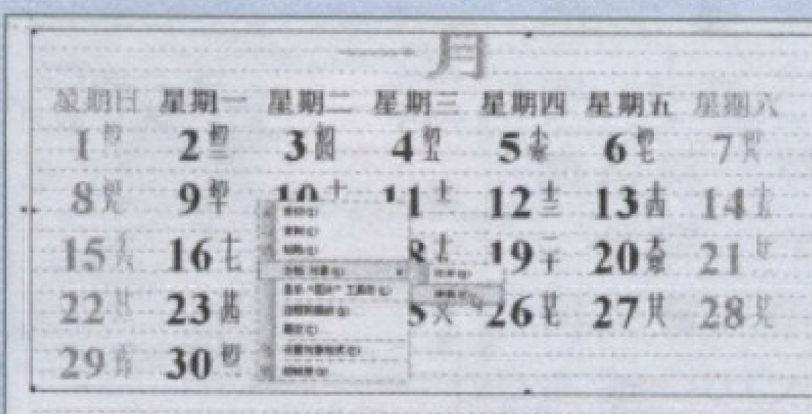


图20



图21

用鼠标左键单击文档中的日历，这时在日历外边出现一个四方框，这个四方框就是1月份的日历图片。我们再单击图片工具栏中的“裁剪”按钮，把裁剪光标移到方框右边线和下边线中间的黑点上，按下鼠标左键不放，拖动虚线移到日历字体的右边缘和下边缘，目的是把多余的空图片裁剪掉（图22）。

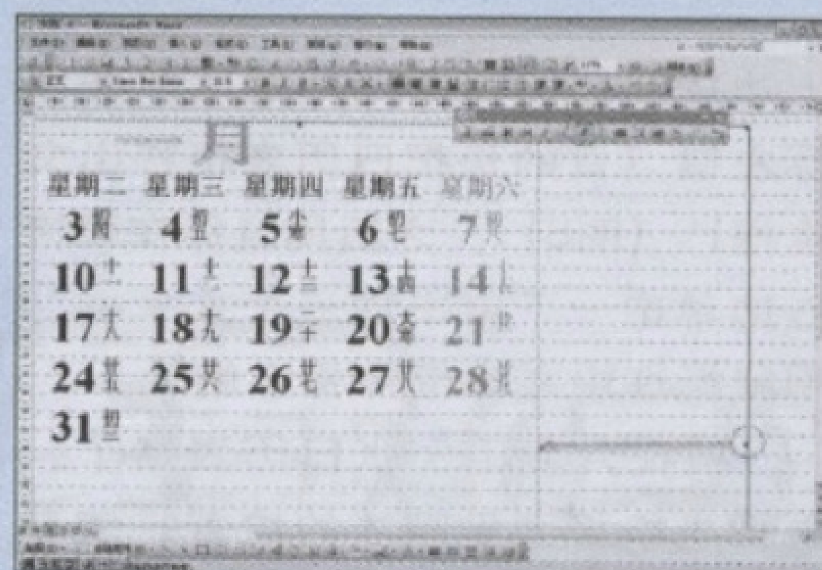


图22

接着单击图片工具栏上的“文字环绕”按钮，选“浮于文字上方”，再单击图片工具栏上的“设置图片格式”按钮，在弹出的“设置图片格式”对话框中单击“大小”选项，分别单击“锁定纵横比”和“相对原始图片大小”，把前面的钩去掉，在高度和宽度框里分别输入3.5厘米和7.8厘米后，单击“确定”（图23）。至此，就完成了1月份日历的插入修改工作，接下来可把1月份日历图片暂时移到页面右边（以免影响插入其他月份的日历）。

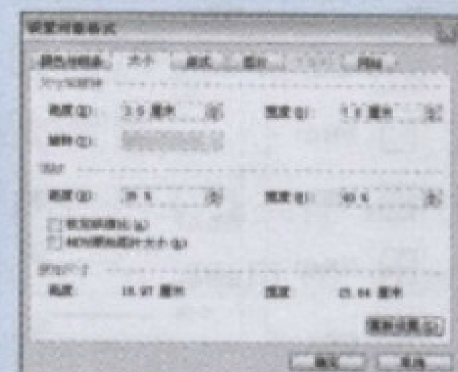


图23

按照同样的方法再分别插入2～12月份的日历。插入完成后分别调整各月份日历图片的位置，使它们整齐、均匀地排列在页面中，并在页面的上边和下边预留出2厘米，以便插入一些标题艺术字或其他精美图片。

三、插入标题艺术字和其他图片

按照以上介绍的方法分别插入标题艺术字、公历年份艺术字、农历年份艺术字和一些自己喜爱的图片。由于我们已把日历转换成Word图片，所以可任意自由地放大和缩小年历，大到A1尺寸、小至名片都可以，只要你的打印机有足够高的分辨率支持就行。读者在掌握了基本操作要领之后可充分发挥自己的艺术天才，如调整艺术字的款式、格式、大小、颜色，插入更酷的图片或在某日的农历字体位置加入“我的生日”“惊喜纪念日”等文字，制作出更美、更富有个性的年历。P

应用心得

编者按： 感谢大家在过去一年里对本栏目的支持，期待在新的一年里能得到大家更多帮助。新的一年里，"应用心得"栏目的页码有所增加，小编先来个广而告之，欢迎大家踊跃为本栏目投稿，投稿信箱：say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

让Windows XP自动登录与任务计划和平共处

■辽宁 QS

为了加快系统的启动速度和避免登录时输入密码的麻烦，很多朋友喜欢将系统设置为自动登录。设置的方法有二：一是将Windows XP操作系统设置为单用户并且不设置密码，二是将某一个原本设有密码的用户设置为自动登录用户。设置的方法很简单，点击"开始"→"运行"，输入"rundll32 netplwiz.dll, UsersRunDll"，回车后进入"用户账户"操作窗口，取消对"要使用本机，用户必须输入用户名及密码"项的勾选，然后在弹出的对话框中输入需要自动登录的账户名及其密码即可。但是，设置成功后，很多朋友会发现系统中原来定制的任务计划却无法运行了，出现"由于没有输入用户账户密码，计划的任务没有运行"或"由于输入了错误的密码或用户名，计划的任务没有运行"的错误提示（**如图1**）。这主要是系统的任务计划与自动登录功能"不兼容"造成的。难道鱼和熊掌不能兼得——为了执行任务计划，非要舍弃自动登录？或者是为了自动登录而舍弃任务计划？非也，经过一番研究和摸索，笔者终于找到了让其和平共处的方法。

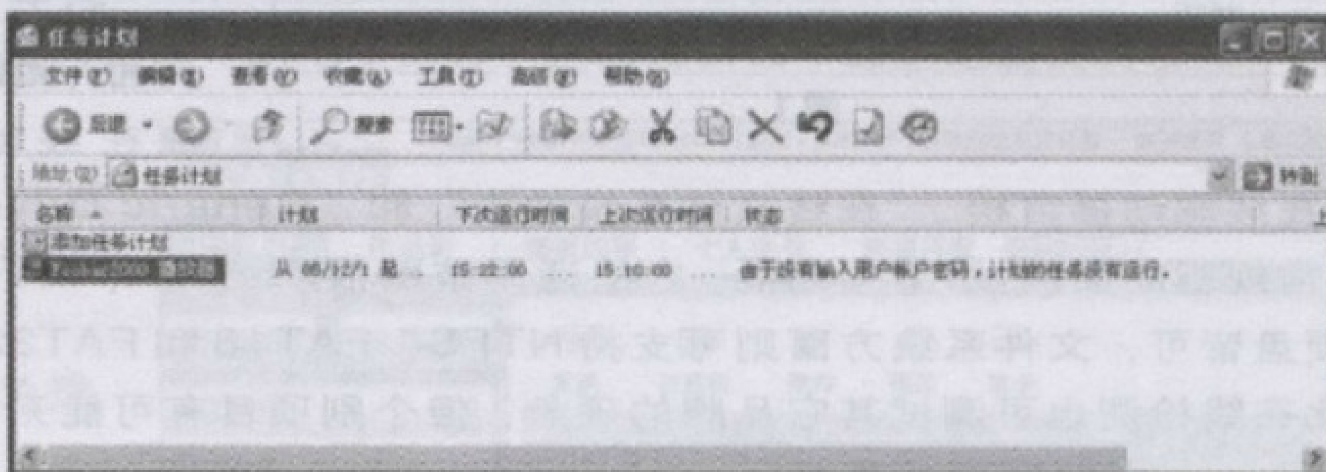


图1

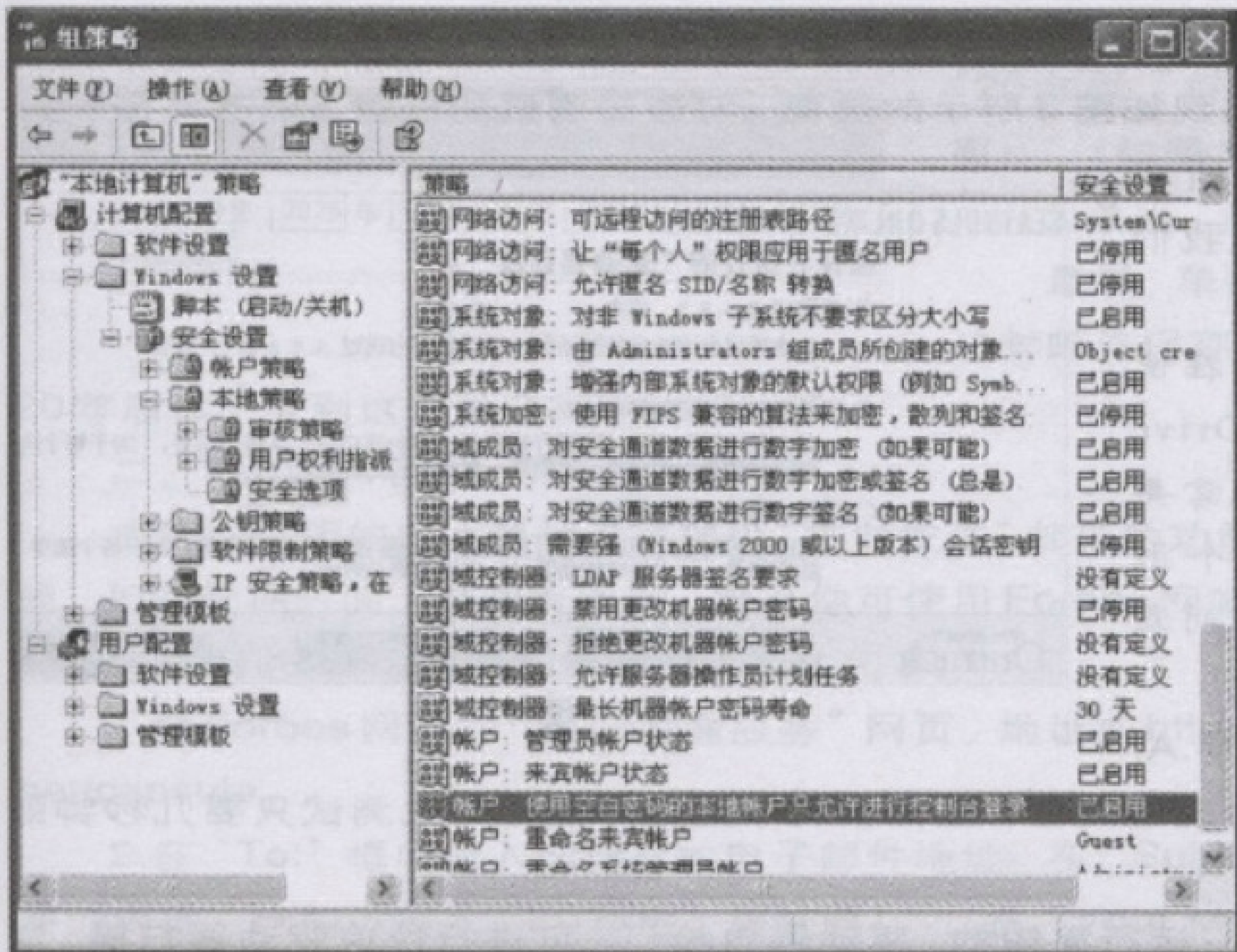


图2

方法一：组策略法

点击"开始"→"运行"，在弹出的运行对话框中输入"gpedit.msc"命令，回车后打开组策略编辑器。依次展开"计算机配置"→"Windows设置"→"安全设置"→"本地策略"→"安全选项"，在右侧窗格中找到"账户：使用空白密码的本地账户只允许进行控制台登录"选项（**如图2**），在其上点右键，选择右键菜单中的"属性"调出属性对话框，将其属性设置为"已停用"并单击"确定"按钮，最后关闭组策略编辑器即可。好了，现在重新启动计算机试试，看看Windows XP自动登录与任务计划是不是不再吵架了。

方法二：注册表法

点击"开始"→"运行"，在弹出的运行对话框中输入"regedit"命令，回车后打开注册表编辑器。依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa]分支，在右侧窗格中找到名为"LimitBlank-PasswordUse"的DWORD值（小提示：如果没有，请新建同名键值），双击，在弹出的属性对话框中将其数值数据修改为"0"（**如图3**），点"确定"按钮并退出注册表编辑器。最好重新启动计算机，使设置生效，自动登录与任务计划就可和平共处了。

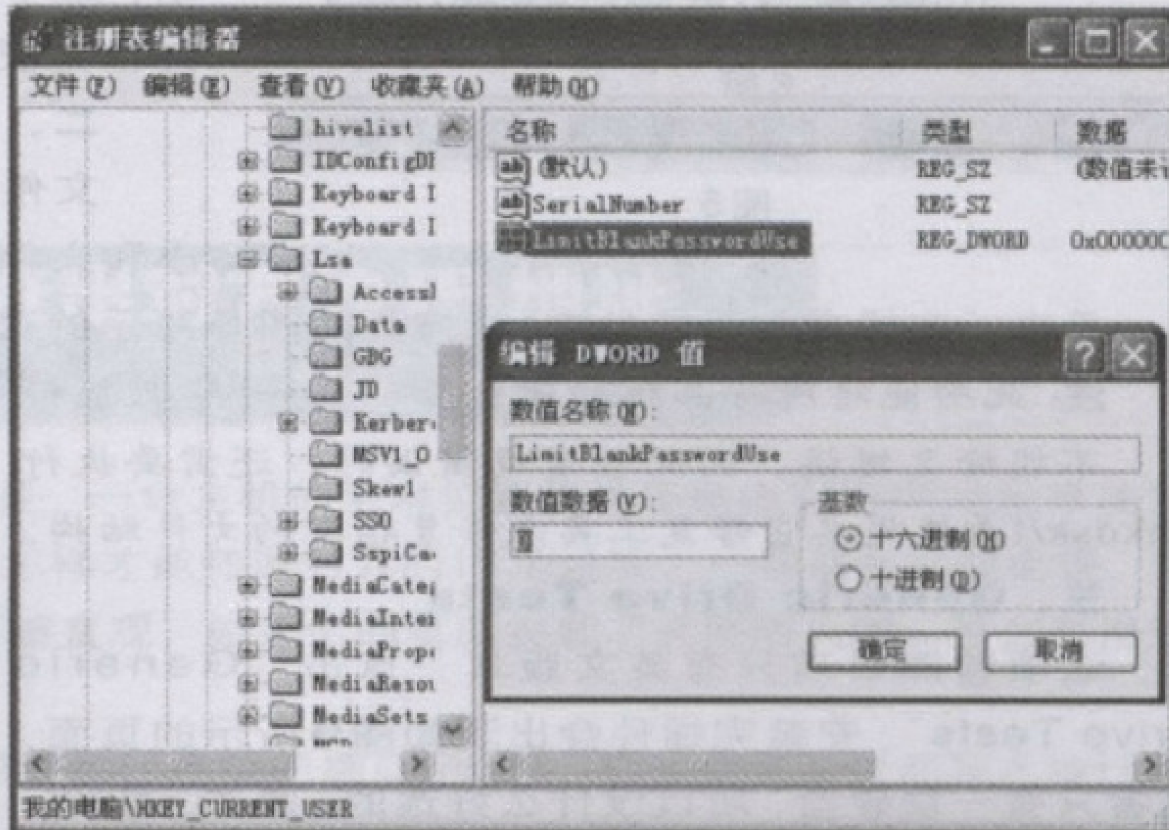


图3

好了，被此问题困扰已久的朋友还不快试试！

硬盘错误在线查

■山东 眉飞色舞的鱼

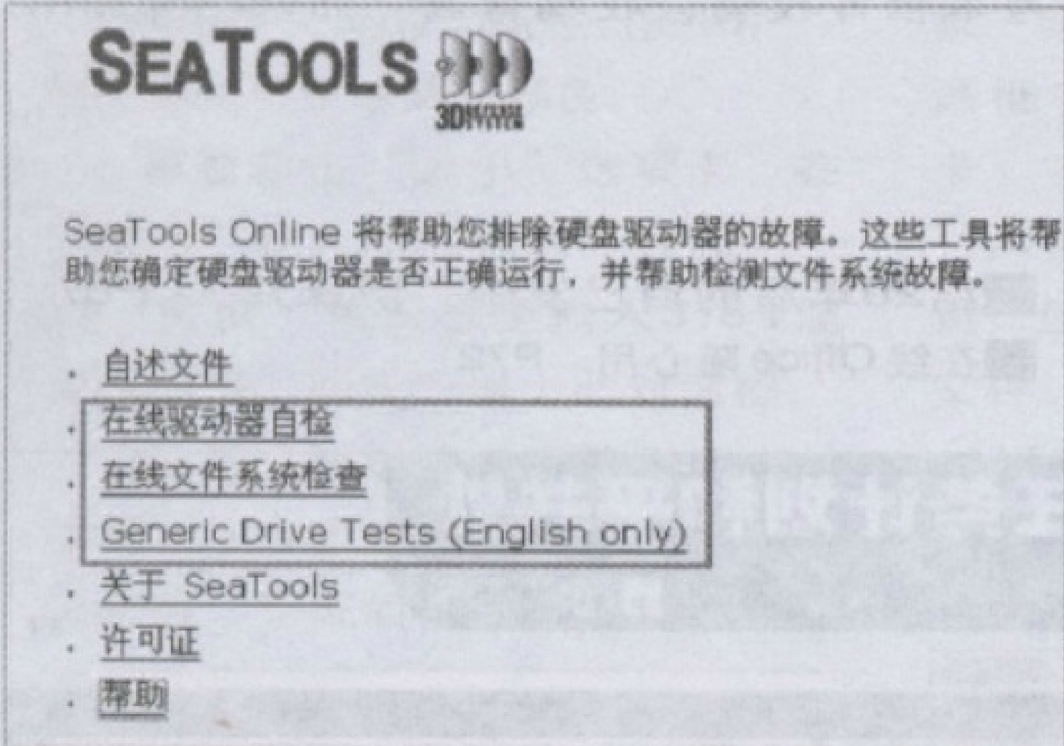


图1

硬盘好比是电脑的数据“仓库”，只要这个“仓库”出一点问题，你好不容易搜集来的电影、游戏、软件就有可能灰飞烟灭。所以，一旦你发现硬盘工作状态异常，例如电脑自动重启、硬盘有异声、文件莫名丢失等，最好立刻找一些磁盘工具来检查一下。说到这里，有些朋友也许会略显紧张，因为这类工具有不少需要在DOS下工作，使用前往往还得进行一些准备，例如制作启动盘、工具盘等。既然专用工具如此麻烦，何不试试在线检测呢？无需安装软件，也无需重启到DOS，只要通过浏览器即可给硬盘作“体检”。下面笔者就向大家介绍一下著名硬盘厂商希捷免费提供的磁盘在线检测功能。

打开http://www.seagate.com/support/disc/asp/tools/zh/页面（**如图1**），希捷在线检测具备“在线驱动器自检”“在线文件系统检查”和“Generic Drive Tests”（常规驱动器测试）3项功能，它的适用范围很广，ATA、SATA、SICI硬盘皆可，文件系统方面则可支持NTFS、FAT16和FAT32。另外，此在线检测也可测试其它品牌的硬盘，但个别项目有可能无法使用。

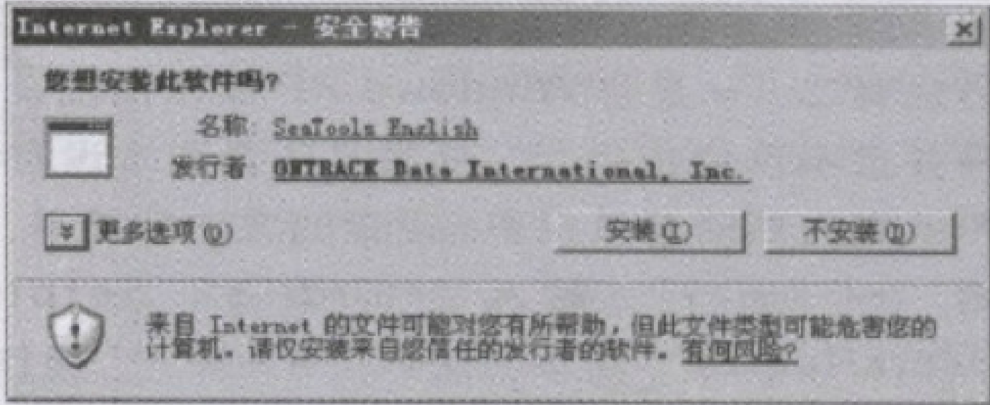


图2

一、在线驱动器测试

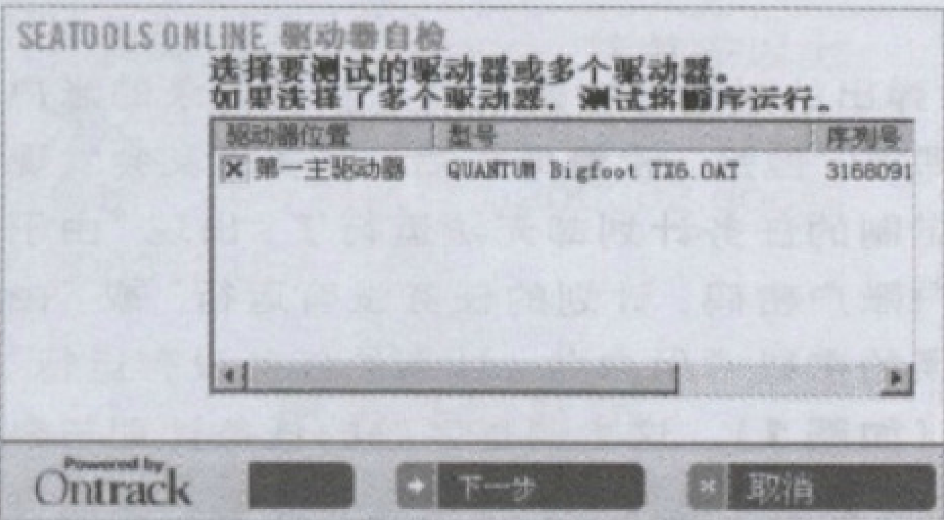


图3

点击“在线驱动器自检”，首先我们需要安装一个IE插件，**如图2**，单击“安装”即可安装，然后会出现**如图3**所示的页面，勾选要测试的磁盘，单击“下一步”打开**如图4**所示的页面，现在我们有3种选择。

注：下面在使用“Generic Drive Tests”时也需要安装这样一个浏览器插件，检测完成后可在控制面板的“添加或删除程序”列表中将其卸载。

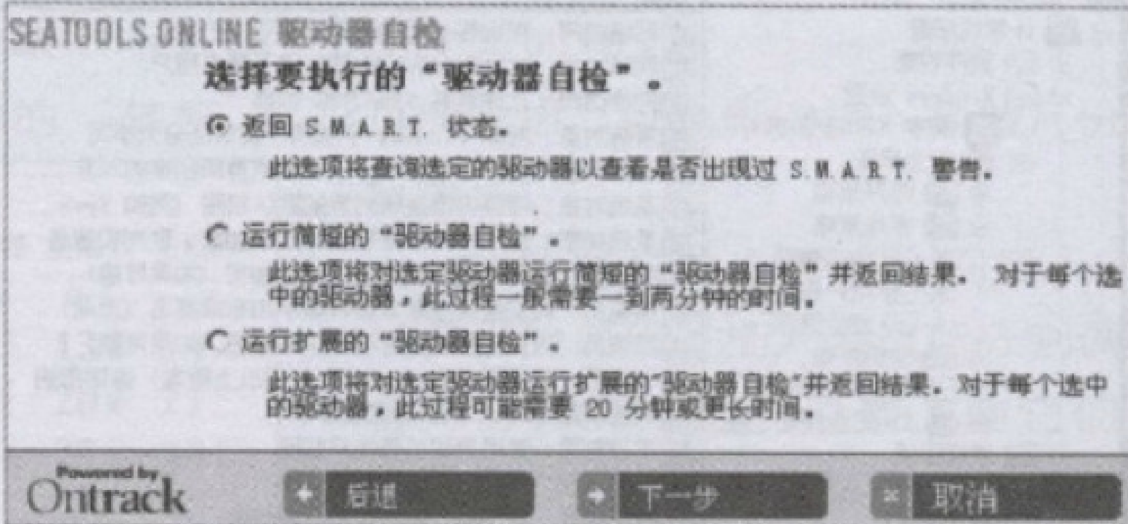


图4

1.若选择“返回S.M.A.R.T.状态”，将只检查硬盘的S.M.A.R.T.状态是否超过阈值，正常情况下应该不超过。此测试只要几秒钟即可完成。

2.若选择“运行简短的‘驱动器自检’”，可进行快速驱动器扫描，测试过程持续1～10分钟。

3.选择“运行扩展的‘驱动器自检’”，可执行彻底的硬盘驱动器诊断，这个过程持续时间很长，往往需要数小时，因此只建议在确认磁盘异常时使用。

二、在线文件系统检查

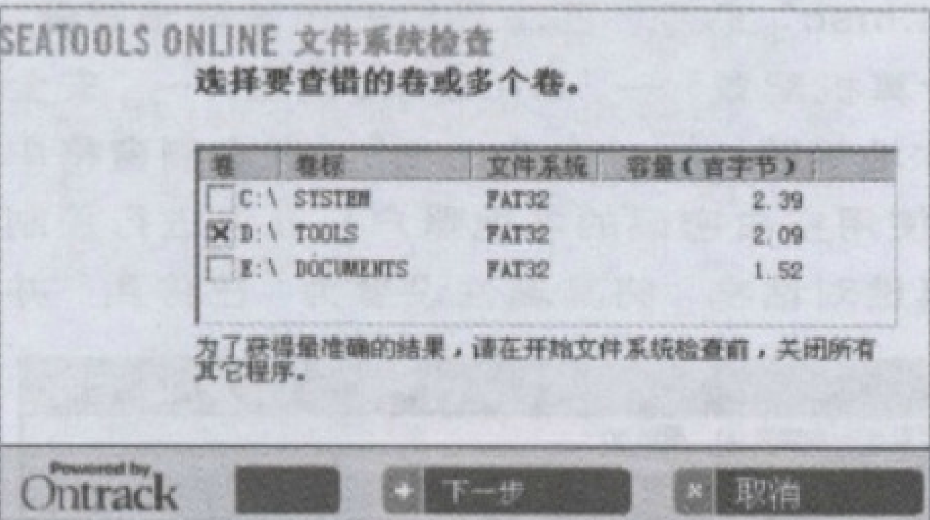


图5

文件系统检查可检测FAT和NTFS分区的数据完整性。根据分区大小和文件数量的多少，测试时间的长短也不同。

单击“在线文件系统检查”，打开**如图5**所示的页面，勾选要检测的磁盘分区，单击“下一步”即可检测。

注：此功能对所有品牌的硬盘开放。另外它只能检测，不能修复错误。因此当发现错误时，还需要执行Chkdsk/f或使用其它修复工具来修复损坏的文件结构。

三、Generic Drive Tests

这项检测目前只有英文版本，点击“Generic Drive Tests”，安装完插件会出现**如图6**所示的页面，笔者只有一块硬盘，所以没什么好选的。单击“Next”打开**如图7**所示的页面，现在我们有两种选择：一是

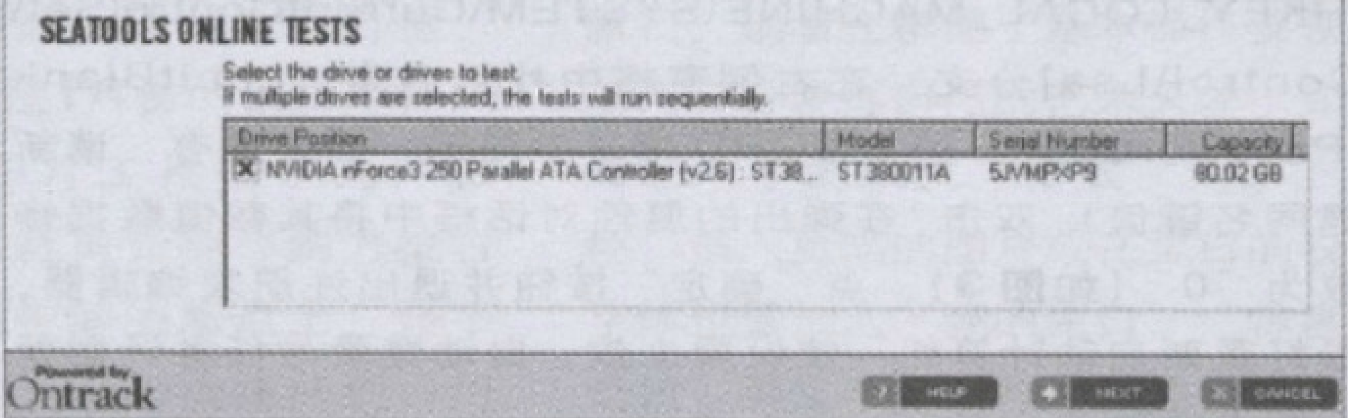


图6

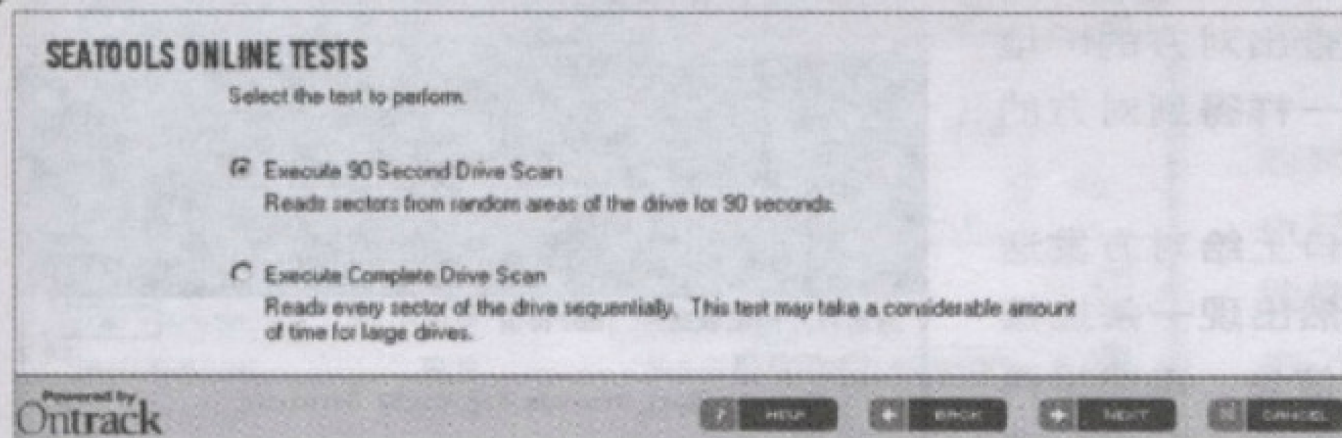


图7

"Execute 90 Second Drive Scan"，测试程序会在90秒内随机抽取一些磁盘扇区进行检测，如果第一次读写失败，程序会自动重试一次，若仍失败，将视之为坏扇区；二是"Execute Complete Drive Scan"，测试程序将对磁盘表面进行逐扇区检测。不管使用哪种测试方法，最后程序都会给出一个详尽的测试报告，以便你了解磁盘的健康状况。

给20年后的自己发个"伊妹儿"

■山东 王杰

大家都知道欧立希的故事，他废寝忘食地研制新药，生怕忘记了母亲的生日，所以就给自己写信，提醒自己不要忘记祝贺母亲的生日。在网络已普及的今日，我们完全可给自己发送一封电子邮件，以提醒自己不要忘记重要的事件，甚至你还能给20年后的自己发一封令你惊喜的"伊妹儿"。

一、Web邮箱定时发送

许多电子邮箱提供定时发送功能，比如，要使用163免费邮箱为20年后的自己送去一份惊喜，操作方法如下：

1.在"网易"（http://www.163.com/）上登录你的163免费邮箱页面。

2.单击"写信"按钮，在"发给"框中输入你自己的电子邮件地址，然后在"主题"框中输入需要的内容，比如可输入"20年啦，好快啊！"（**如图1**）。

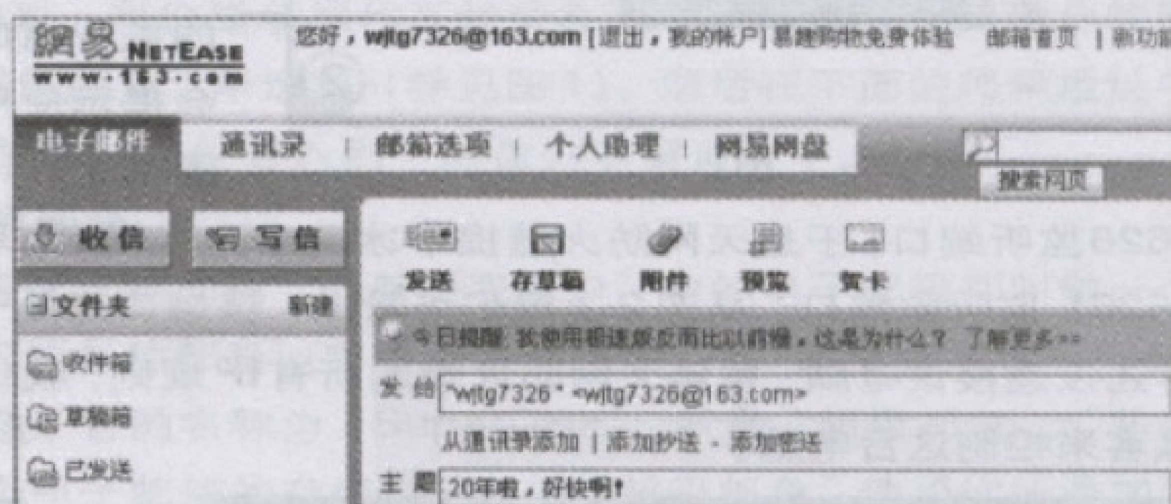


图1

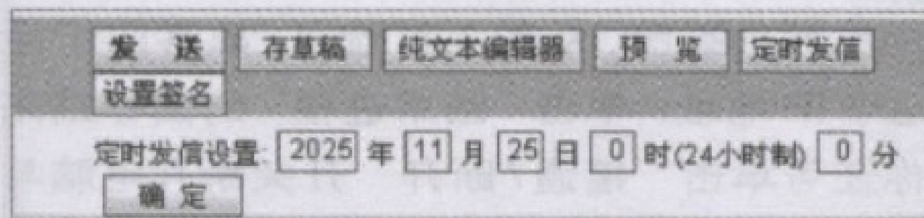


图2

3.单击"定时发信"按钮，然后在其下输入定时发送的时间（**如图2**）。最后，单击"确定"按钮将这封邮件保存到"草稿箱"中，20年后你将收到这封早已写好的邮件了。

二、Forbes网站"时间胶囊服务"

或许你使用的电子邮箱没有提供"定时发送"邮件的功能，或者虽有该功能，但在预期时间上有很大限制，那么你可使用Forbes网站提供的"时间胶囊服务"发送20年后的邮件，操作方法如下。

1.登Forbes网站的"时间胶囊服务"网页，地址是http://forbes.codefix.net/capsule。

2.在"To:"框中输入你自己的电子邮件地址；在"Subject:"框中输入需要的内容，比如可输入"20年啦，好快啊！"；在"Your Message:"框中可输入邮件的正文；在"Send To Me In:"下，单击以选中"20 Years"复选钮；在"Security Code:"框中输入其后显示的验证码（**如图3**）。

3.单击"Send"按钮，一切搞定。

当20年后的今天你收到该邮件时，可不要目瞪口呆啊！

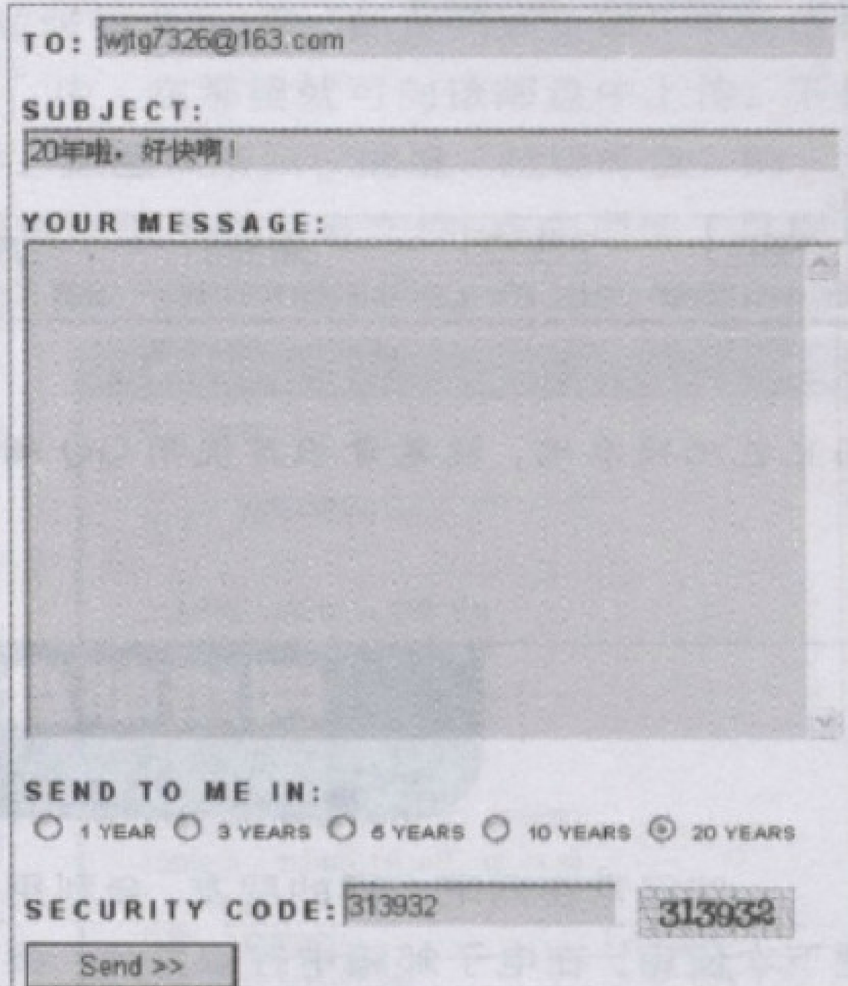


图3

天网防火墙的妙用——查出对方的IP地址

■甘肃 杨兴平

在网络上，一台主机可由它的计算机名、域名等来定位，但是，一台主机的绝对位置最终还是由它的IP地址来决定的。在很多情况下，需要知道与我们通信的对方的IP地址。那么怎样才能知道对方的IP地址呢？一些朋友可能会说，用系统自带的Netstat命令不就得了，但笔者认为，Netstat命令不够直观，如果你的电脑安装了天网防火墙，那么利用它查对方的IP地址就变得轻而易举。

天网防火墙的网络监控功能能显示本地计算机全部的监听端口和已连接的端口，当然，它也能显示全部和本地计算机已连接主机的IP地址。下面，我们用RealLink来做个试验。

RealLink是国产的一款P2P软件，该软件除了可点对点地交换文件外，还提供文字即时聊天功能（其实，现在很多

P2P软件都提供这种功能，我们同样可使用下面介绍的方法查出对方的IP地址），但遗憾的是，我们不能和显示IP地址的QQ珊瑚虫版一样得到对方的IP地址。

先打开天网防火墙的主界面，然后在RealLink的聊天窗口上给对方发送一条文字信息，这时我们发现，在天网防火墙的主界面上突然出现一条连接（**如图1**），稍时，这条连接会消失，用相同的方法再发一条信息，该连接再次出现，现在就可断定，该连接中的IP地址就是对方的IP地址，而且，我们还知道对方使用1030端口与我们对话。

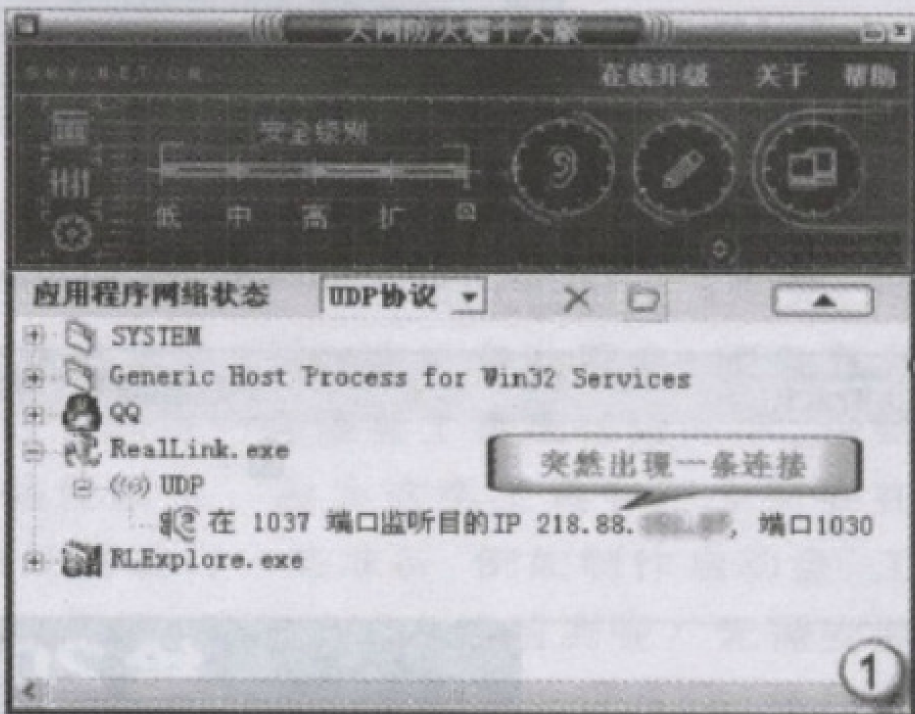
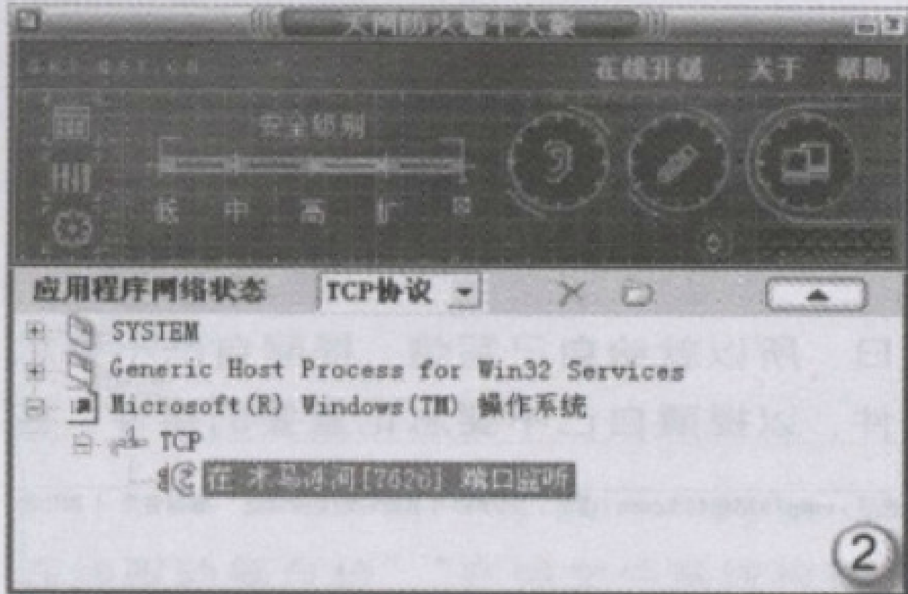


图1


图2

利用天网防火墙的这一功能，还可查看自己是否中了黑客的木马，查看控制我们电脑的黑客IP地址。

天网防火墙内置了一个已知木马默认监听端口的列表，如果你的电脑开启了该列表中的监听端口，那么天网防火墙会提示使用该端口的木马，**如图2**所示，该电脑被开启了7626监听端口，于是天网防火墙提示冰河木马（冰河木马默认的监听端口是7626）监听此端口。从图2上我们可看出，该端口还处于监听状态，说明黑客还没连接该电脑，暂停天网防火墙的所有IP规则，我们继续开着电脑等待黑客来控制这台电脑。

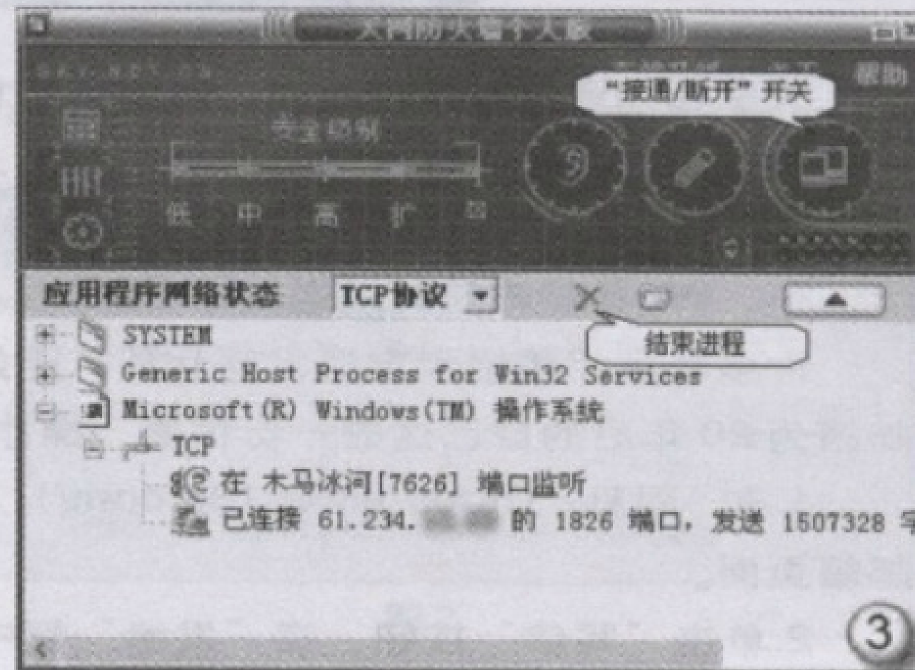
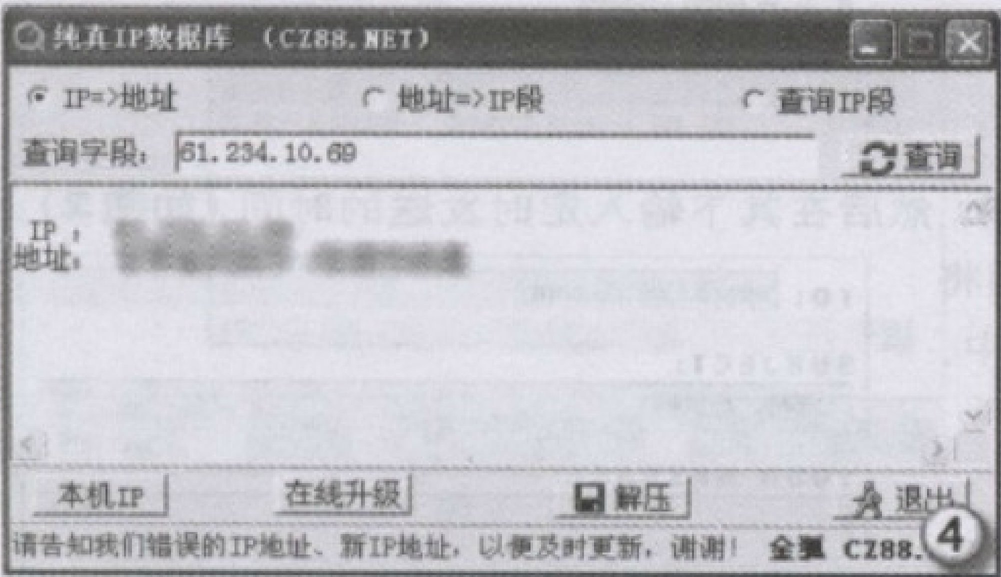


图3


图4

如图3所示，这是黑客已连接上并下载被控端电脑中文件的截图，从图上可看出，黑客的IP地址为"61.234.*.*"，记下这个IP地址，单击"结束进程"的图标结束冰河的进程（在紧急状态下你还可单击"接通/断开"开关断开电脑与Internet的连接）。

QQ珊瑚虫版中有一个IP地址和地理位置互查的小工具，打开这个工具，输入黑客的IP地址，就可得到黑客所处的地理位置（**如图4**）。

提示： *IP地址和地理位置互查的工具在网上比较多，一些网站也提供IP地址和地理位置互查服务，但这类查询都是基于一个人工收集的IP数据库，QQ的珊瑚虫版使用的IP地址数据库收集的IP地址比较全面，而且也比较准确，故笔者推荐使用QQ珊瑚虫版中的工具。* P

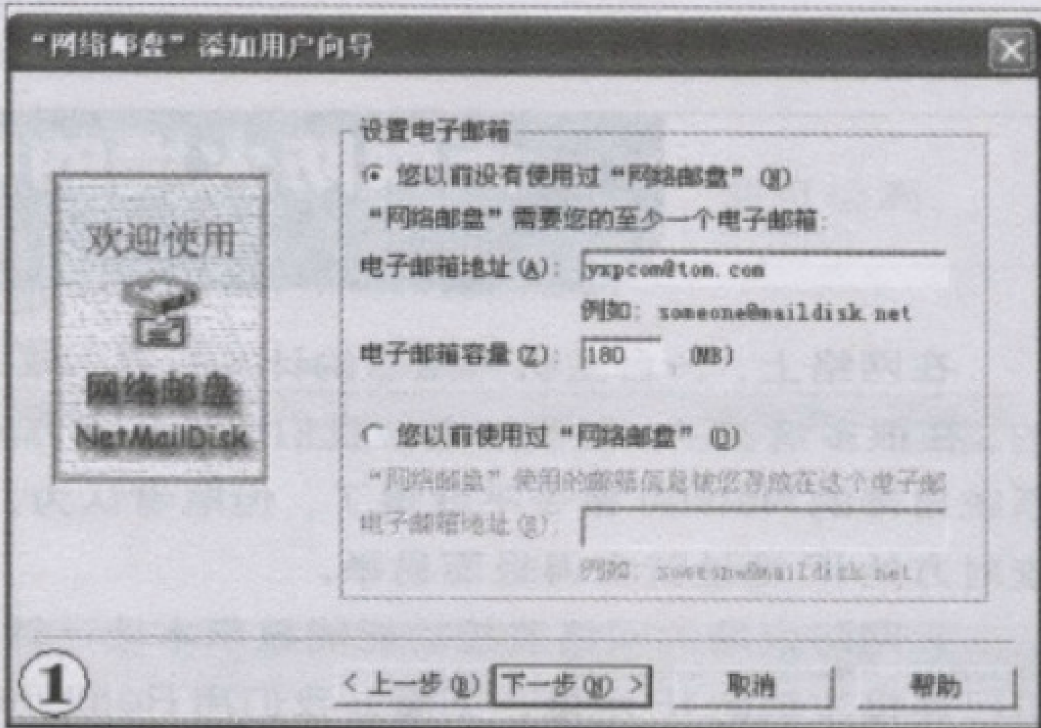
网络邮盘，用电子邮箱构造网络存储空间

■甘肃　孤舟

一些经常在网吧上网的朋友，会利用电子邮箱的存储空间，把经常使用的文件以附件的形式保存到电子邮箱中，以方便下次使用。在电子邮箱中存取文件，要使用邮件客户端软件或WebMail系统（网页邮件系统），操作不仅比较麻烦，而且还会受最大附件允许值的限制。今天给大家介绍的网络邮盘（下载地址是http://gztt-http.downloadsky.com:8080/down/Nmd02c.exe）能很好地解决以上问题，它能使你轻松地存储文件到邮箱，不再受最大附件的限制。而且，网络邮盘还考虑到大多数网民可能有不止一个电子信箱，因此它允许你使用多个电子信箱来构造自己的网络存储空间，这样，你就可轻易地存取超过单个电子信箱容量大小的文件了。

一、初次使用指南

网络邮盘支持多用户，第一次使用它时，它会启动"网络邮盘添加用户向导"为你添加一个用户。在该向导上，键入一个用户名和密码后，点击"下一步"就可为新创建的用户添加第一个电子邮箱了。**如图1**所示，选择"你以前没有使用过网络邮盘"单选框，在"电子邮箱地址"中输入一个电子邮箱地址后点击"下一步"，在接下来的对话框中，我们要向向导提供该电子邮箱的信息，包括登录该电子邮箱的


图1

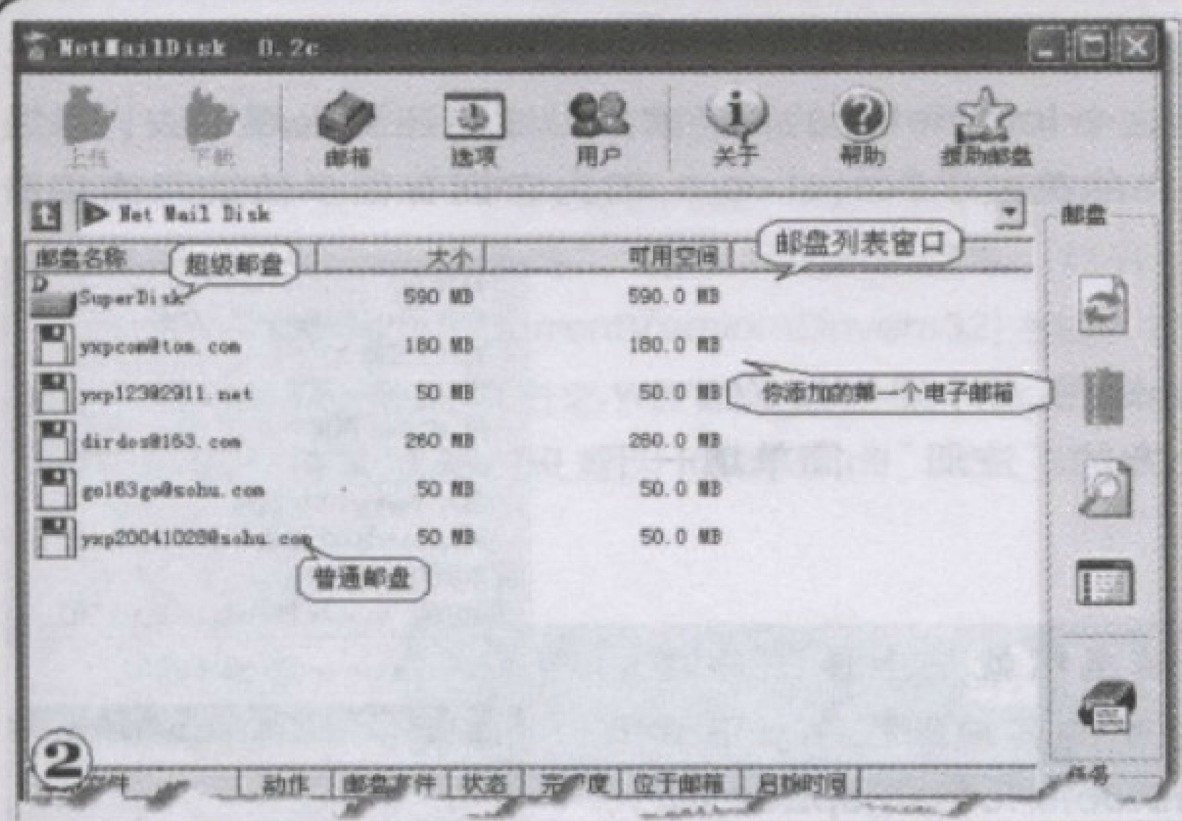


图2

用户名、密码及POP3服务器、SMTP服务器的地址和端口。

上述操作完成后，你就为系统添加了一个新用户而且该用户的网络邮盘也随即打开，**如图2**所示，你添加的第一个电子邮箱也已列表在"邮盘列表窗口"中了。点击顶部工具栏上的"邮箱"按钮打开"邮箱管理"对话框，**如图3**所示，在该对话框上，点击"添加"按钮，在接下来的对话框上键入其它电子邮箱的地址及信息后，就可向"邮盘列表窗口"中添加第二个甚至更多电子邮箱了。在图3上，你可能已发现，我们第一次添加的电子邮箱的图标和后续添加的有所不同，这个第一次添加的电子邮箱就是"信息邮箱"，它保存着所有已添加到"邮盘列表窗口"中的电子邮箱的信息。当你重装操作系统或在其它机器上使用该用户的网络邮盘时，在"网络邮盘添加用户向导"上选择"你以前使用过网络邮盘"单选框（参见图1），然后在下面的邮箱地址中输入"信息邮箱"的电子邮箱地址后，就可把所有已添加的电子邮箱一次性导入到"邮盘列表窗口"中。

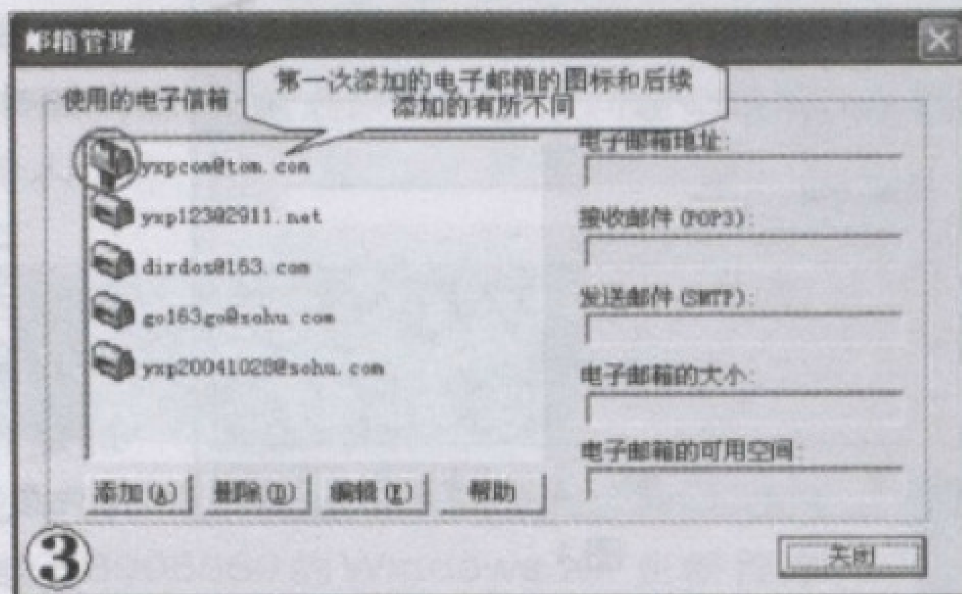


图3

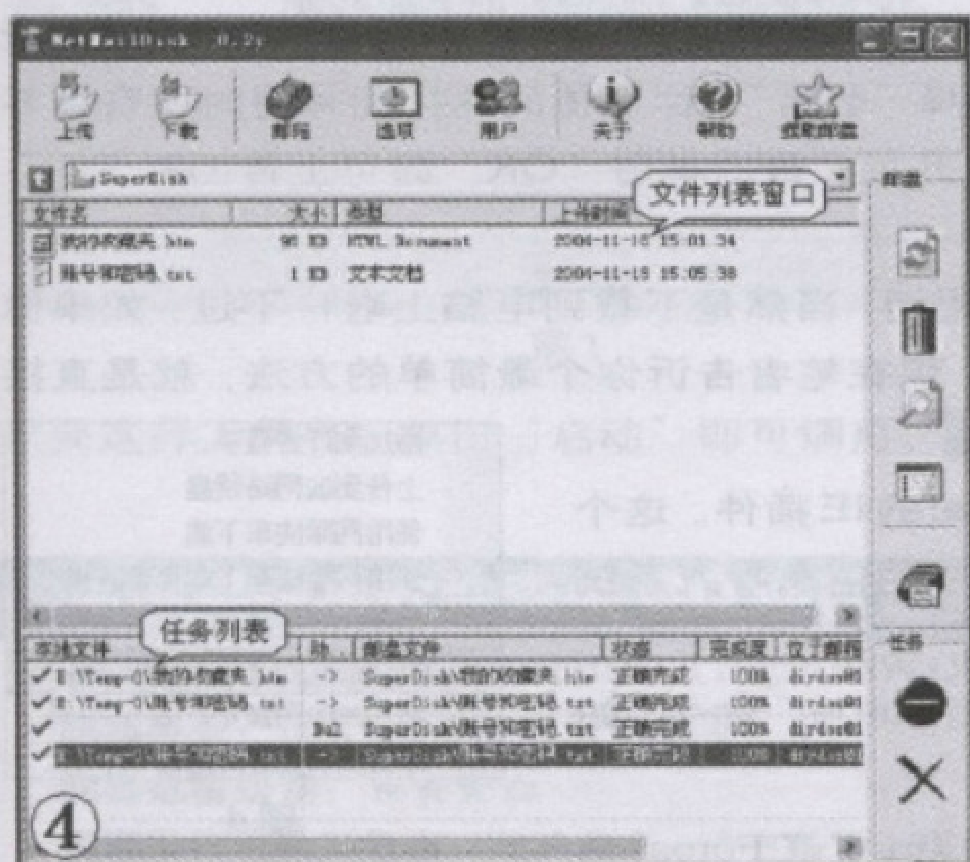


图4

二、操作方法简介

在图2中，所有已添加到"邮盘列表窗口"中的电子邮箱都叫做一个"普通邮盘"，它们的名称都是以邮箱地址命名的。在"邮盘列表窗口"中，还有另外一类邮盘，它的名称为"SuperDisk"，就是"超级邮盘"。"普通邮盘"只使用一个电子邮箱的存储空间，但"超级邮盘"使用你所添加到"邮盘列表窗口"中的所有电子邮箱的存储空间保存文件，有时你可能会存放一些比较大的文件，而你的"普通邮盘"都没有足够大的空间来存放这种文件时，你就可将它保存在"超级邮盘"中。

无论是"普通邮盘"还是"超级邮盘"，在"邮盘列表窗口"中双击都可进入该邮盘的"文件列表窗口"中，在那里就可向该邮盘中上传、下载文件或删除该邮盘中保存的文件。**如图4**所示，这是"超级邮盘"的"文件列表窗口"，在这里显示了该邮盘中保存的所有文件，点击顶部工具栏上的"上传"按钮，在弹出的文件浏览对话框中选择要上传的文件后，就可继续向该邮盘中上传其它文件了。上传开始后，下部的"任务列表"中将会添加相应的任务记录，显示上传操作的完成情况。

需要指出的是，保存在"超级邮盘"中的文件有时会拆分成几个小文件保存到多个电子邮箱中，这时，如果小文件发生意外而丢失，那么会导致整个文件的损坏，从而无法从网络邮盘中正确下载该文件。在"超级邮盘"的"文件列表窗口"中选中一个文件，点击右侧工具栏上的"属性"按钮可在弹出的"文件属性"对话框上查看该文件的完整状态（文件完整时显示"完整"，文件拆分，如果有拆分后的小文件丢失则显示为"文件残缺"）。**如图5**所示，这是"超级邮盘"中某一文件的"文件属性"对话框，在该对话框上，不仅可查看文件的"文件状态"，还可查看这一文件都保存在哪些邮箱中。

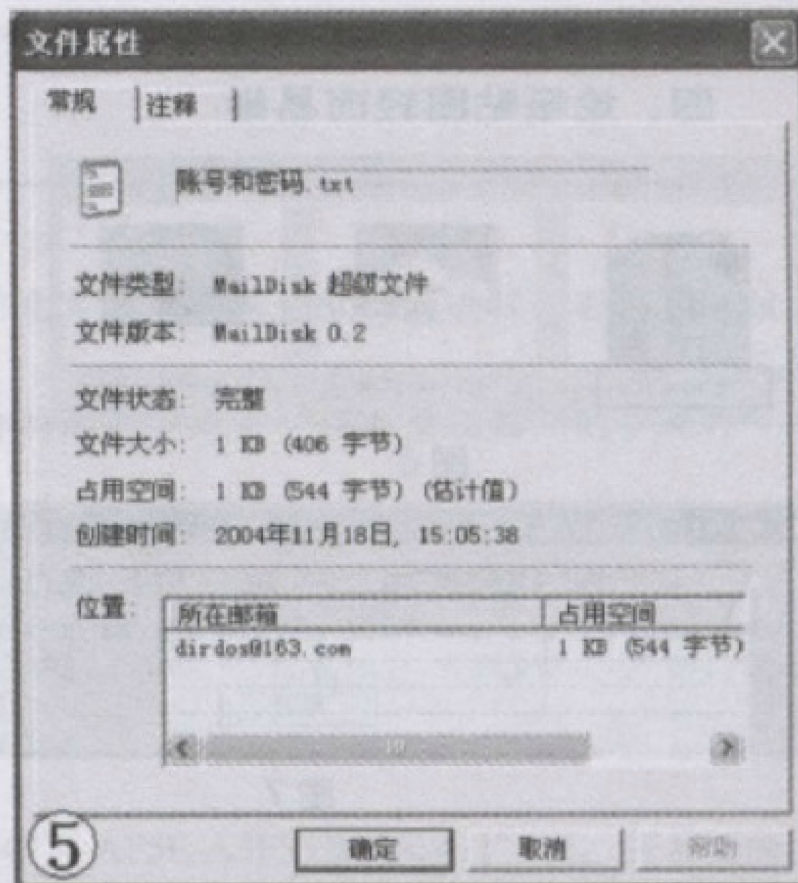


图5

网络邮盘可使用所有支持POP3收信的收费和免费的电子邮箱。目前，免费的邮箱比比皆是，使用网络邮盘，你可创建一个任意容量的"超级邮盘"，而且存取文件还会相当方便。是不是心动了？那就赶快去下载一个吧！

网络相册，又一选择

■山东 眉飞色舞的鱼

硬盘这么大，刻录机又如此便宜，那我们为何还要使用网络相册呢？相信不少人有这样的疑问，其实原因很简单，因为网络相册具有硬盘和刻录机所不具备的三大优点。一是共享方便，一般来说你只要给朋友发个网址就能让对方看到照片。二是不受地点限制，你可在任何有网络的地方上传和浏览图片。对于上网地点不固定的朋友来说，这一点尤为关键。第三，

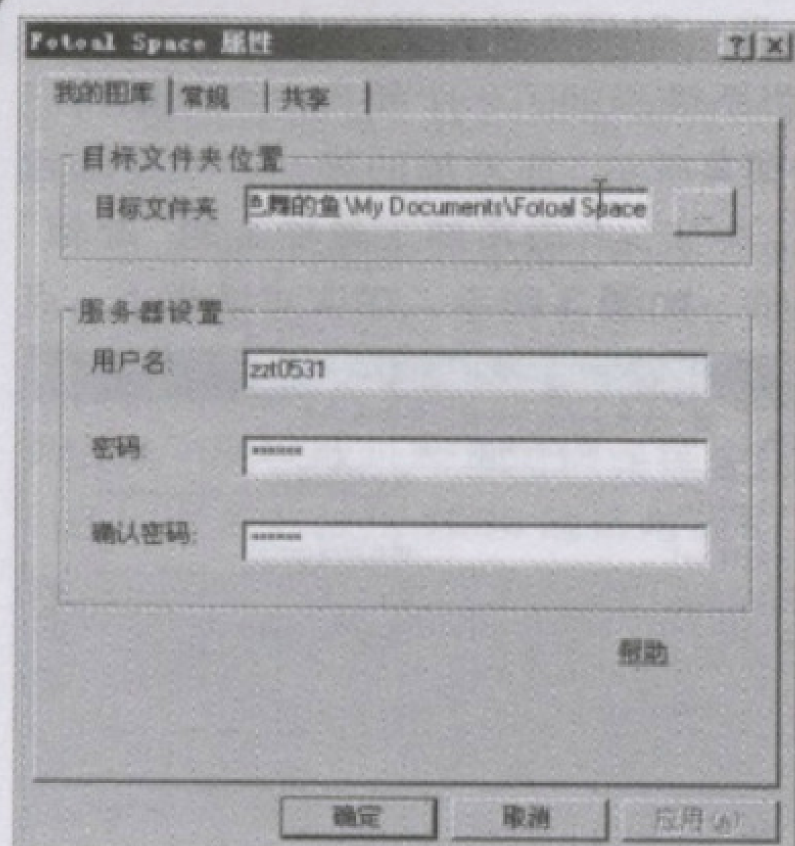


图 1

如果你是位“坛友”或Blogger，要在帖子和博客文章中引用的插图也必须事先上传到网上。看来，网络相册这个Internet上的“老家伙”注定还要火爆下去。网络相册虽多，但功能最贴近用户的莫过于Fotoal.com，因为它拥有很多传统网络相册不具备的特异功能。

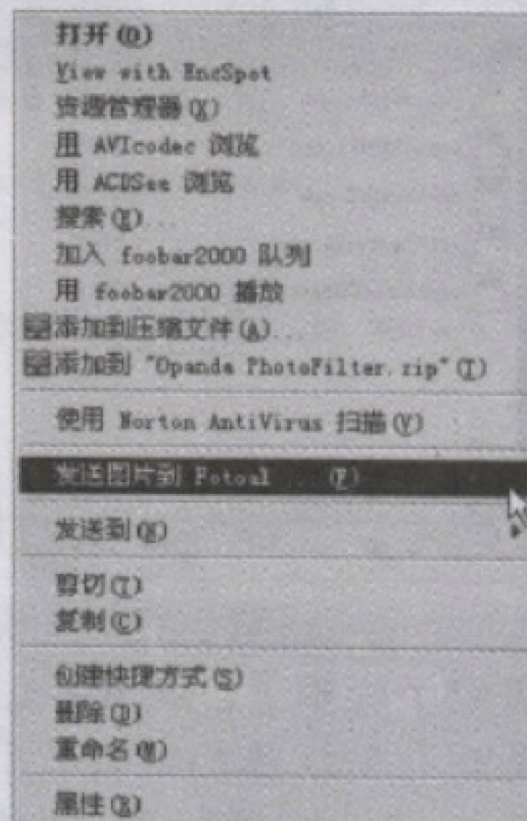


图 2

一、申请

使用前必须先申请一个账号，打开 http://www.fotoal.com 页面，单击左上方的“注册”，简单填一下个人信息即可注册完成。

二、上传本地图片

注册成功后的第一件事当然就是上传图片喽！Fotoal 为我们提供了一个免费的客户端程序（下载地址是 http://www.fotoal.com/tools/fotoal_space.rar），它可让你通过资源管理器上传图片。

安装后桌面上会出现一个名为“Fotoal Space”的虚拟文件夹，右键单击此文件夹，选择弹出菜单中的“属性”命令，会出现**如图1**所示的对话框，在“服务器设置”区域中输入注册Fotoal时使用的用户名和密码，单击“确定”使之生效。

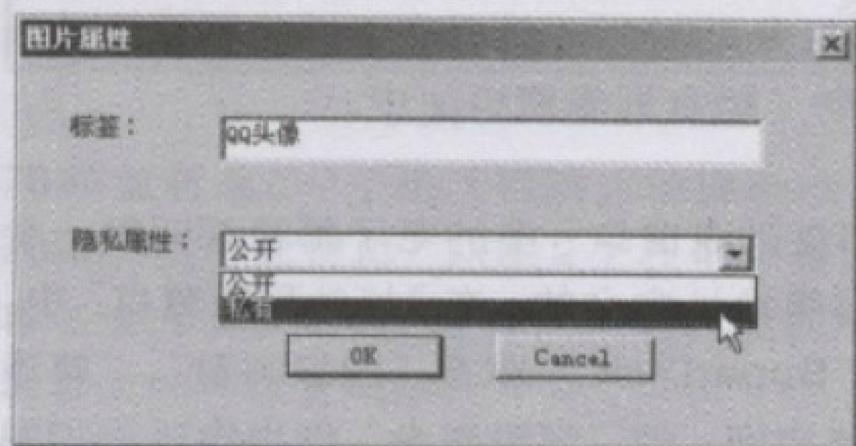


图 3

然后再用右键单击图片或保存有图片的文件夹，你会在菜单中找到“发送图片到 Fotoal”命令，**如图2**，选择它会出现**如图3**所示的对话框，“标签”可帮助你更方便地管理图片，不过它并非必须，最重要的其实是“隐私属性”：若选择“公有”，你上传的这批图片将向所有访客开放；若选择“私有”，则仅对你开放。最后单击“OK”即可上传图片。

三、把网上美图下进相册

上网时看到美图怎么办？还用问，当然是下载到电脑上啦！不过，如果你是在网吧上网，就有点不妥当了。现在笔者告诉你个最简单的方法，就是直接把网上的图片“下载”进 Fotoal 相册。

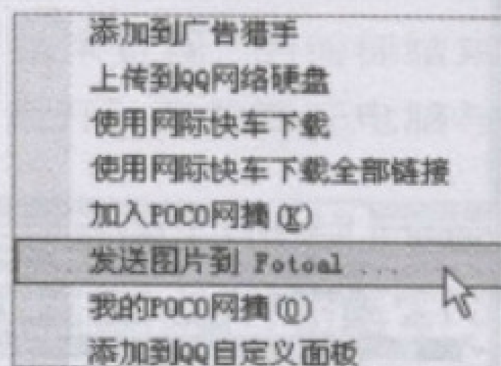


图 4

要达到此目的，需要到 http://www.fotoal.com/tools/fotoal.reg 下载 Fotoal 的 IE 插件。这个所谓的“插件”其实是个注册表文件，体积只有212字节，双击将.reg 文件中的信息导入系统注册表即可完成安装。

安装后重新启动浏览器，你会在网页图片的右键菜单中找到“发送图片到Fotoal”命令，**如图4**，选择它即可把图片发送到 Fotoal 相册中。

提示： 如果你是 Firefox 的 Fans，可到 http://www.fotoal.com/tools/fotoal.xpi 下载 Fotoal 的 Firefox 插件。具体使用方法与 IE 插件无异。

四、论坛贴图轻而易举



图 6



图 5

Fotoal特意为广大“坛友”提供了“贴图”功能，可更方便地把相册中的图片发布到BBS。

用Web方式登录Fotoal相册，在会员名称上方，你可找到“贴图”按钮，**如图5**，单击它会出现相册图片的缩略图列表，**如图6**，缩略图下方有“UBB”“HTML”“Copy”3个按钮，点击前两个即可直接把UBB代码或HTML代码复制到剪贴板上，**如图7**，然后再到帖子里粘贴即可。

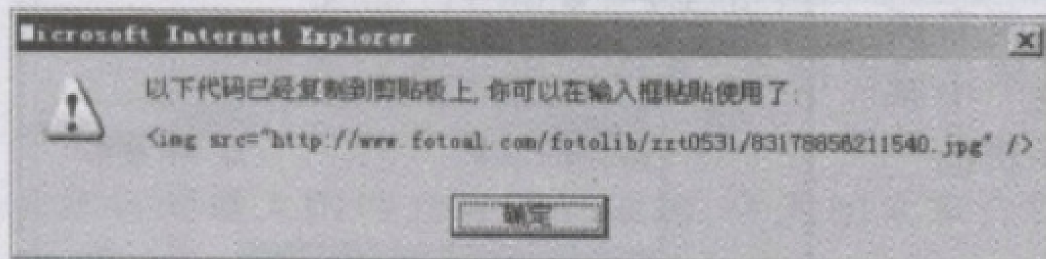


图 7

提示： 图6上显示的“http://…jpg”字样其实就是这张图片的HTTP下载地址，我们可把它应用到博客文章中或直接发给朋友。

Fotoal相册的确很好玩吧！它还有一些玩法，例如Web上传、图片博客等，留给大家自己体验吧！

为Windows Server 2003装上视频压缩

■北京 吴会松

近日，朋友升级安装 Windows Server 2003 后出现了一点小问题，让笔者帮助解决，问题为原先在Windows 2000下用得好好的《万事无忧4》，每次启动时Logo动画不能正常显示，并跳出“无法使用视频，找不到 vids：cvid 解压缩程序”的提示信息，而且在介绍CPU、主板等的安装方法时，不能显示演示画面。

另外，还有几张学习光盘同样出现上述问题，在玩 CS 游戏时动画只有声音没有图像。经查找资料，断定其原因是Windows Server 2003 中没有安装“视频压缩”组件而造成的。现将解决方法简述如下，希望给有类似经历的朋友提供帮助。

找一张Windows XP的安装光盘，在其I386目录下找到lr32_32.dl_和lccvid.dl_两个文件，用WinRAR打开，并将它们解压缩到Windows Server 2003系统安装目录“C:\Windows\System32”下（解压缩后的两个文件分别为lr32_32.dll和lccvid.dll）。如果找不到Windows XP的安装光盘，可到安装有Windows XP系统的机子上直接拷贝R32_32.dll和lccvid.dll这两个文件。

点击“开始”→“运行”，输入Regedit回车，打开“注册表编辑器”，依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Drivers32]主键，在右侧窗格中点击鼠标右键，选择“新建”→“字符串值”命令，并命名为“vidc.cvid”，然后双击之，在数值数据框中输入“lccvid.dll”，确定。用同样的方法再分别新建两个名为Vidc.iv31、Vidc.iv32的字符串值，将其值分别设置为lr32_32.dll、lr32_32.dll。完成后，退出“注册表编辑器”，重启系统，以上问题彻底解决。P

给MSconfig升级

■山东 ZT

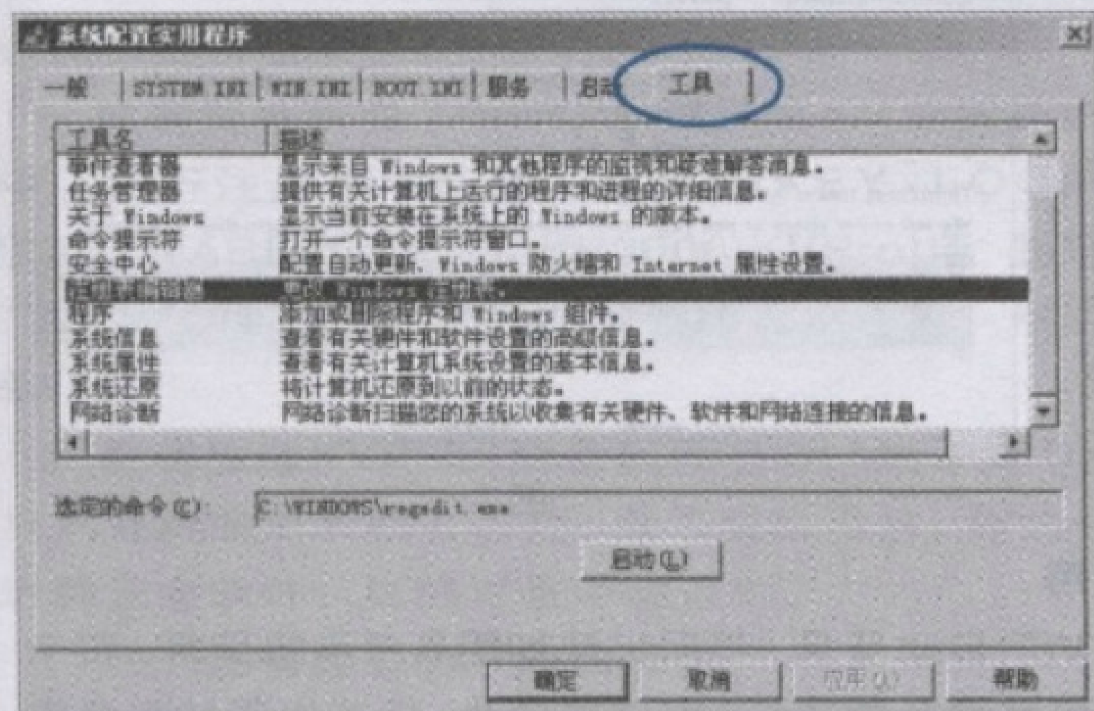


图1

MSconfig是我们最常用的系统维护程序之一。前段时间，微软发布了一个编号为KB906569的Windows XP更新程序，它可在MSconfig窗口上增加一个“工具”选项卡（如图1），使我们能通过MSconfig窗口调用更多的系统诊断工具。

此更新的下载页面是http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=9689f6e9-aded-44b8-bbbb-beae1b4a4bc9&DisplayLang=zh-cn，体积549kB。

注意：下载补丁前需要进行正版验证。

安装完更新，重新启动计算机，打开MSconfig就可看到新增的“工具”选项卡了，如图所示。我们可在打开的“工具”选项卡里直接调用的工具很多，注册表编辑器、安全中心、系统还原、系统信息、命令行提示符等平日“隐身”于系统目录的工具都显示在这里，只要选择工具名，单击“启动”即可调用。P

用瑞星杀毒软件查杀QQ通行证变种HHQ病毒

病毒名称：QQ通行证变种HHQ（Trojan.PSW.QQPass.hhq）

病毒类型：通过QQ传播的盗号木马

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP等操作系统上运行的盗号木马。它自动通过QQ向用户的其他好友发送内容为“我找到了超级女声前2名化妆前的丑态，还有视频……”等消息，同时在消息中包含一个有病毒的地址链接，其他用户登录链接中的网站就有可能被病毒感染。

手工删除

一、结束Explorer.exe进程

由于该病毒采用ShellExecuteHooks的方式随系统外壳（Shell）程序加载，因此删除病毒程序前先要结束掉系统Shell的进程，否则删除该文件时会提示禁止访问而无法删除掉。

打开任务管理器，找到Explorer.exe一项，将其结束，之后用户的桌面图标和Windows任务栏都将消失。点击“任务管理器”的“文件”菜单，选择“新建任务（运行……）”，输入Explorer.exe，然后确定。

二、删除病毒文件

打开“我的电脑”，进入Windows系统目录（默认为C:\Windows\System32），找到“Sysapis.dll”文件，将其删除。

另外该病毒还会释放其他两个文件，Recmail.dll和Recinfo.dll。Recmail.dll里面是一些邮件服务器地址和收件人地址，盗取的QQ密码信息保存在Recinfo.dll中。这两个文件也存在Windows系统目录下，将它们删除即可。

三、清除注册表中的病毒信息

1.执行注册表编辑器，打开“HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID”一项，找到“{A771A1EC-975E-4718-AF5E-A3F552D45C41}”项，将其删除。

2.打开“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks”找到“{A771A1EC-975E-4718-AF5E-A3F552D45C41}”项，它的值为“Sysapis.dll”，将该项完全删除。

四、修复被病毒破坏的QQ

如果用户安装的是QQ2005版，则该病毒会自动监视、删除QQ的密码保护文件Npkcrypt.sys、Npkcrypt.vxd和Npkcusb.sys。可重新安装QQ或从其他计算机上复制这几个文件。

瑞星提示

专家建议：近期，通过QQ传播的病毒数量非常多，用户最好安装最新版本的杀毒软件及个人防火墙软件进行防范。

没有安装杀毒软件的用户可登录http://www.kingzoo.com/bbs/read.php?tid=196下载一个网友编写的免费工具进行简单检测，也可登录http://it.rising.com.cn/service/technology/RS_QQMsender.htm下载瑞星免费提供的QQ病毒专杀工具进行清除。



试办公备

在线Office随心用

■山东 ZT

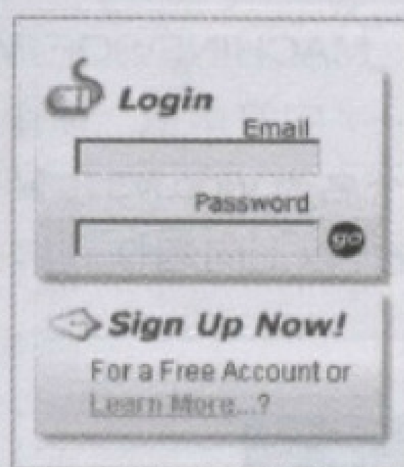


图1

由于Windows和MS Office一直在安全性和个人隐私等方面频遭诟病，因此Office文档的异地编辑着实是个令人困扰的问题，很多用户都担心自己刚刚编辑过的文档会被某些别有用心的人通过一些特殊手段窃取。既然网络已无处不在，那何不试试在线版Office呢？虽然它不是微软官方提供，却拥有和MS Office几乎完全一样的界面，更重要的是，我们的操作完全通过网络进行，修改后的文档也可直接保存到网络硬盘，不会在本机留下任何痕迹。

一、申请

在地址栏里输入http://online.thinkfree.com/index.jsp，按回车，在所打开页面的左下方你会看到**如图1**所示的区域，注册用户可输入E-mail和Password（密码），点击“go”登录。而对于第一次访问的我们得点击“Sign Up Now!”打开注册页面，**如图2**，除了要注意必须在“User ID(E-mail)”中输入一个有效的电子邮件地址外，其它也没什么好说，填写完各项单击“Submit”即可提交申请。

图2

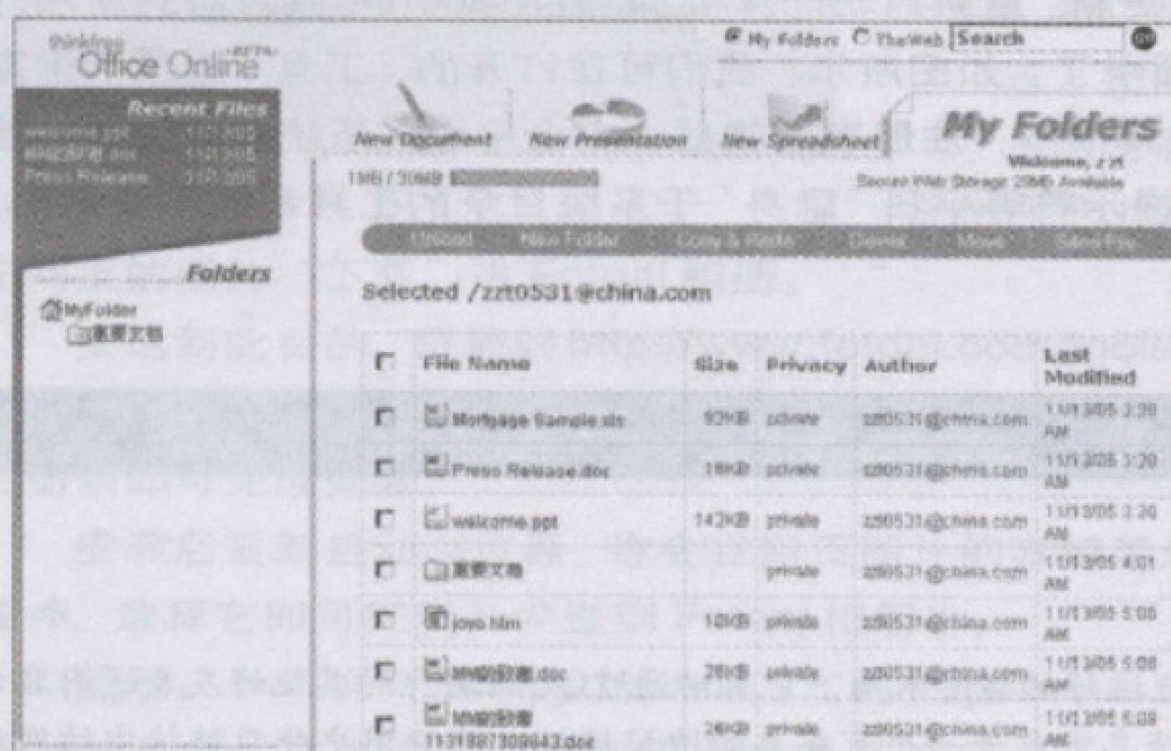


图3

二、使用

注册成功后自动登录，然后出现**如图3**所示的页面。每个注册用户都可获得免费的30MB网络硬盘，现在出现的就是它的文档管理界面。我们可在这里执行上传文件（Upload）、创建新文件夹（New Folder）、复制/粘贴（Copy & Paster）或删除、移动文件等操作。

默认状态下，这里会有3个文档，分别是Mortgage Sample.xls、Press Release.doc和Welcome.ppt，它们其实是3个模板，分别对应Excel、Word和PowerPoint，如果你想创建相应类型的文档，只要点击模板文件即可，出现的编辑界面几乎和MS Office一模一样，具体使用笔者就不再赘述了。另外，如果你想编辑本地文档，则必须把它们上传到网络硬盘中才行，点击“Upload”即可打开上传页面，页面上共有5个“浏览”按钮，因此我们最多可一次上传5个文档，最后单击“OK”即可上传。

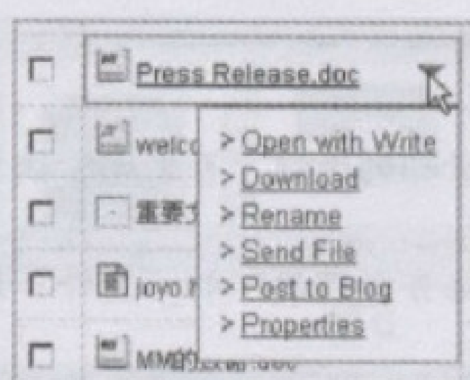


图4

所有在线编辑过的文档都将自动保存在网络硬盘中，如果需要下载到本地，可把光标移动到文档名右侧，此时会出现一个向下的三角形按钮，点击即可出现下载链接，**如图4**。



图5

提示：在线编辑需要Java支持，如果网站探测到你未装Java，会弹出**如图5**所示的对话框，单击“是”即可下载安装。

解析KV2006的“副作用”

■山东 眉飞色舞的鱼

最近，江民发布了新版杀毒软件KV2006，作为KV的老用户，笔者第一时间升级到了最新版本。使用一段时间后，虽然总体上感觉不错，但笔者认为仍有几个功能需要改进。

一、让“BOOTSCAN”灵活机动

大家知道，KV2006增加了一个“BOOTSCAN”功能，简单地说，就是在进入系统前，显示一个9秒的倒计时，如果你不及时按任意键，就会启动杀毒程序查杀病毒，查杀完成后再继续启动系统。

这个功能对安全意识较强、经常更新系统以及安全软件的朋友来说，意义非但不大，而且还大大减慢了系统的

启动速度。其实要关闭“BOOTSCAN”很容易，打开KV2006的设置窗口，进入“扫描选项”标签，**如图1**，取消“BOOTSCAN”前的复选即可。以后当你需要“BOOTSCAN”时，只要再次选中它，在下次启动时就会重新出现“BOOTSCAN”界面。

写到这里，笔者突然想，为何江民不为“BOOTSCAN”增加一个选项设置，让用户在倒计时结束后，自由选择是查杀病毒还是继续启动系统呢？一个不大的改进，却可大大提高“BOOTSCAN”的灵活性。

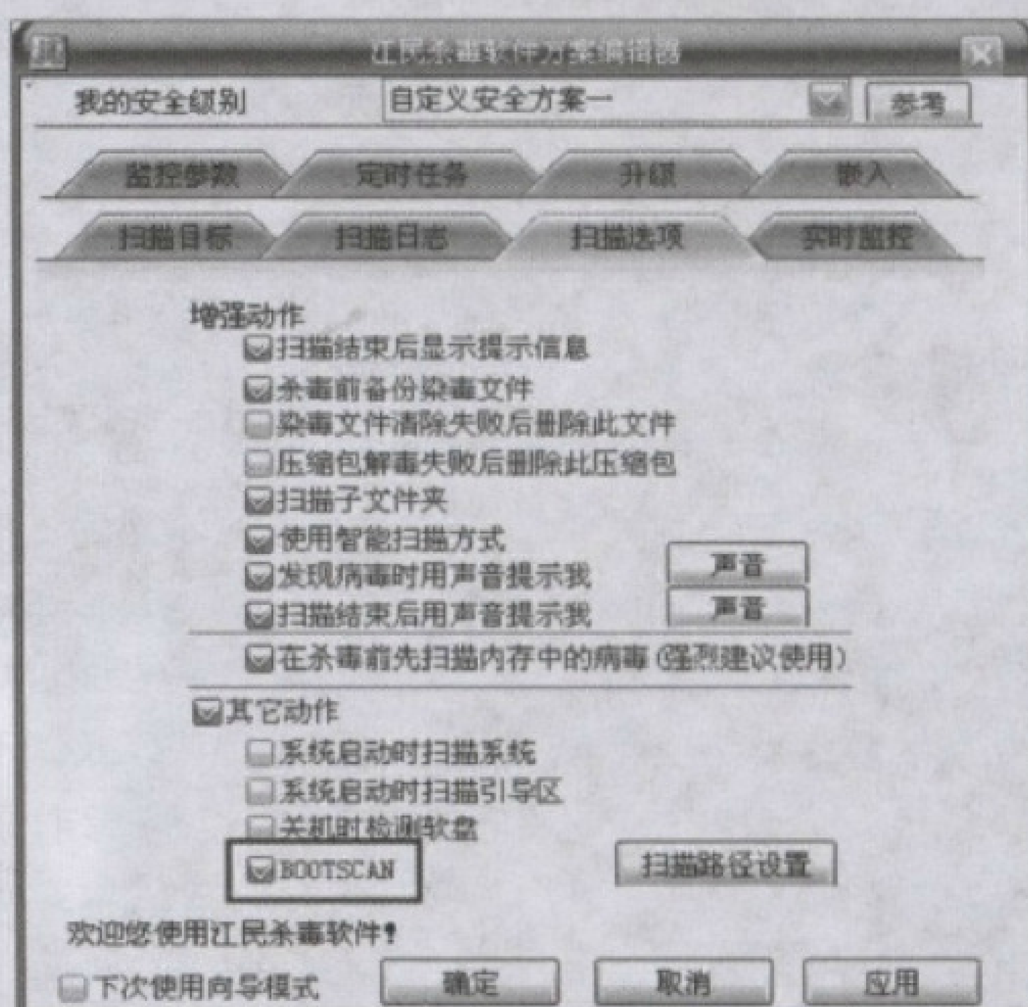


图1

二、不够安全的保护密码

笔者在单位是半个电脑管理员，为了防止用户随意更改KV的监控选项，笔者专门设置了保护密码，只有输入密码才能修改监控选项。可是某日笔者偶然发现KV的文件监控不知何时被关掉了，连保护密码也被更改。

笔者简单研究了一下，发现原来KV的保护密码就藏在注册表中。执行注册表编辑器，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\jiangmin\KV2006\KVPro]项，删除其下的二进制值“SECMON”，**如图2**，即可去除保护密码，然后就可重新设置密码了。

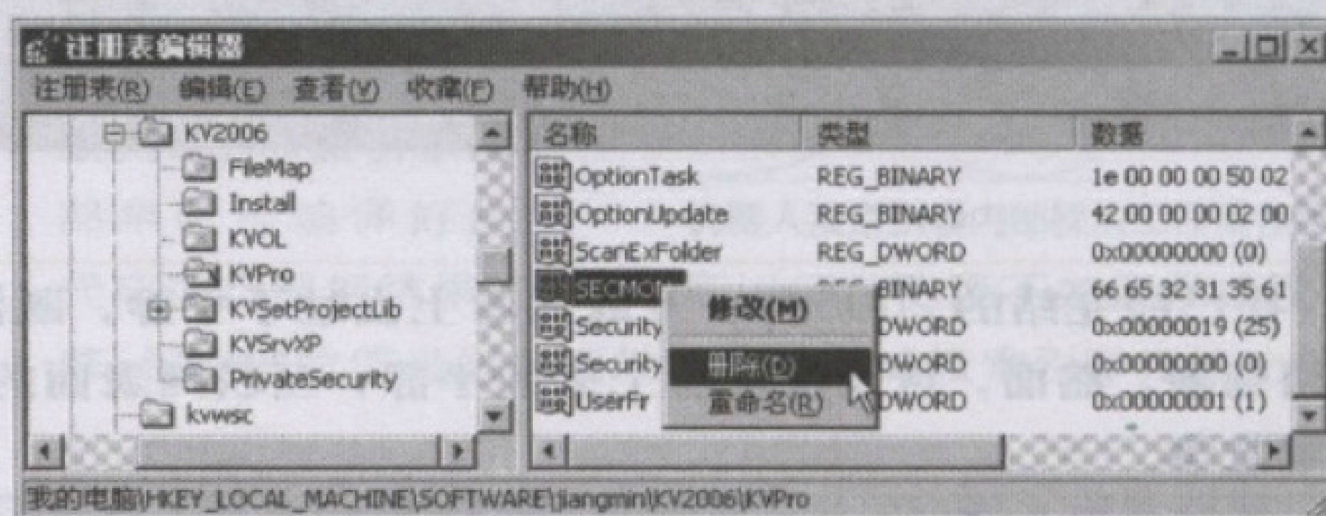


图2

笔者感觉KV2006的密码保存方式过于简单，用户只要对注册表稍有研究，就可轻松破解。作为一个老牌安全软件，这绝对是不应该的。

三、处境尴尬的“隐私保护”

“隐私保护”功能可保护用户的私密信息（例如密码、账号等）不被发送到Internet，理论上可防止盗号的发生。但KV2006的“隐私保护”并不那么尽如人意。

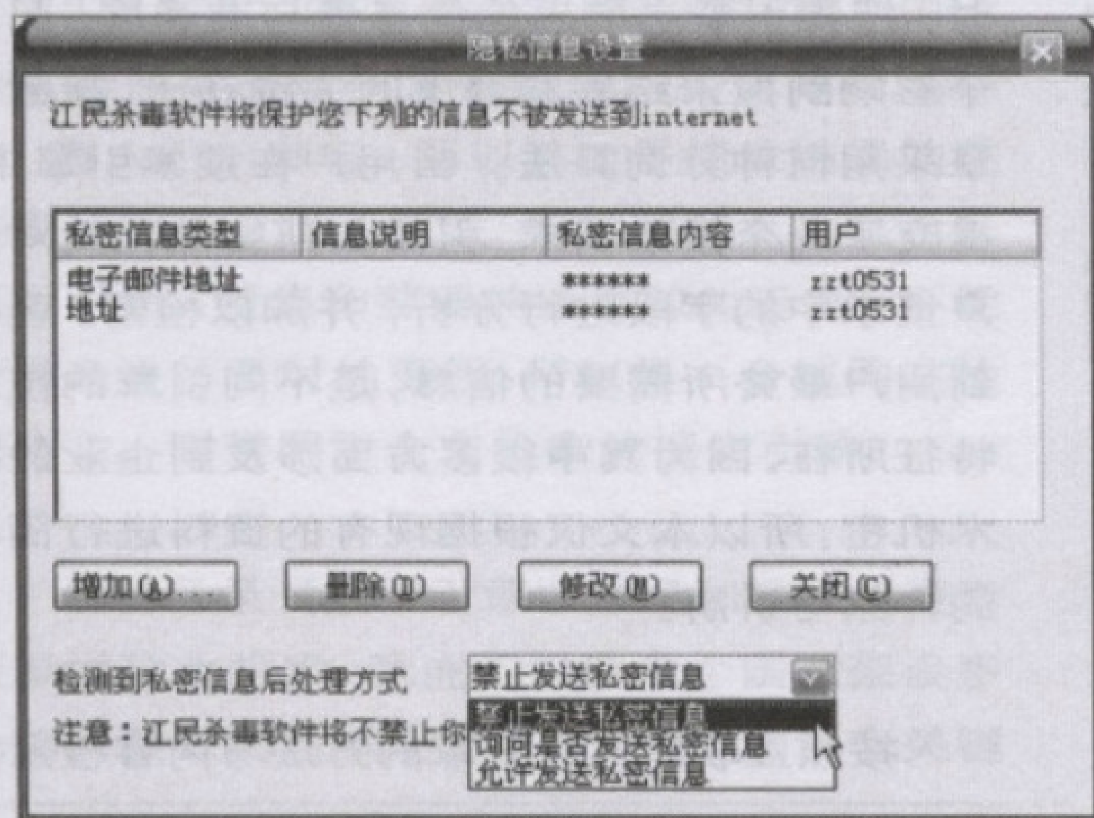


图3

首先，如果你在设置私密信息时选择了“禁止发送私密信息”，**如图3**，安全是安全了，但你将无法通过浏览器登录论坛和邮箱，因为KV会阻止密码等信息被发送到服务器去验证。但有趣的是，KV并不阻止你通过客户端软件登录邮箱，而且还对所发送邮件中包含的密码等私密信息视而不见。大家知道，很多盗号工具都是通过电子邮件发送密码的……

那么，如果你选择了“询问是否发送私密信息”会如何呢？不管你在浏览器中登录什么网站，都会出现**如图4**所示的提示，必须点击两次“允许发送”才能正常登录。老是这样实在麻烦，毕竟大部分网站都是正常的，干脆选择“以后不再询问”省点事吧！且慢，这个复选实际上并不针对当前网站，而是针对这条私密信息，选中它的效果与在图3中选择“允许发送私密信息”毫无二致。所以一旦如此，你的私密信息将完全开放……

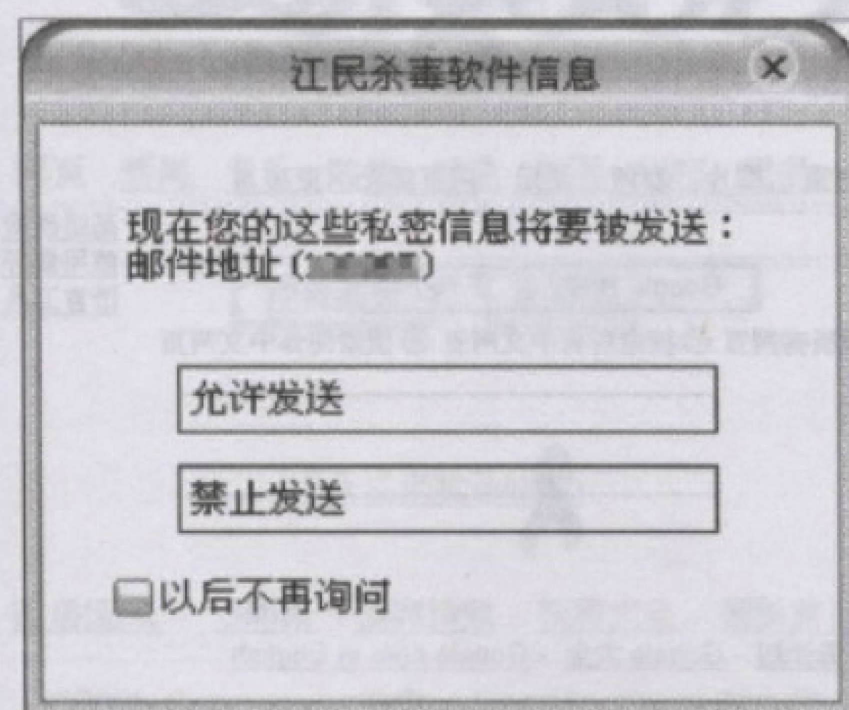


图4

笔者想，江民为什么不在“隐私保护”中增加黑名单、白名单或类似功能呢？用户可把正常的网站加入白名单，把恶意网站加入黑名单，这样既可有效保护私密信息，又不会妨碍用户正常上网。

这是笔者对KV2006的一点粗浅看法，有不当之处，欢迎各位斧正。

一句话技巧

在用Foobar 2000播放APE格式的文件，或在一个播放列表中有很多音乐文件时，只一次恐怕是听不完的，下次听时从头再来可不好玩。其实Foobar 2000可实现从上一次中断处接着播放。在播放音乐时，打开其“参数设置”窗口，选中“核心”选项，再勾选右侧“启动”中的“启动时恢复上次播放”，最后单击“全部保存”。这样Foobar 2000再次启动时，就会从上一次音乐文件的暂停处继续播放了。

天津 戴洪玲

WWW捕快

搜索荟萃加强版

■广州 小楼春雨 北京 狂暴鸭

在已经完结的2005年，互联网看上去过于平静，既没有去年IM软件的眩目争斗，也不见打动人心的应用创新。然而，这仅仅是看上去的平静，互联网表面的平淡掩盖了幕后的暗战，这就是暗流涌动的搜索引擎之争。

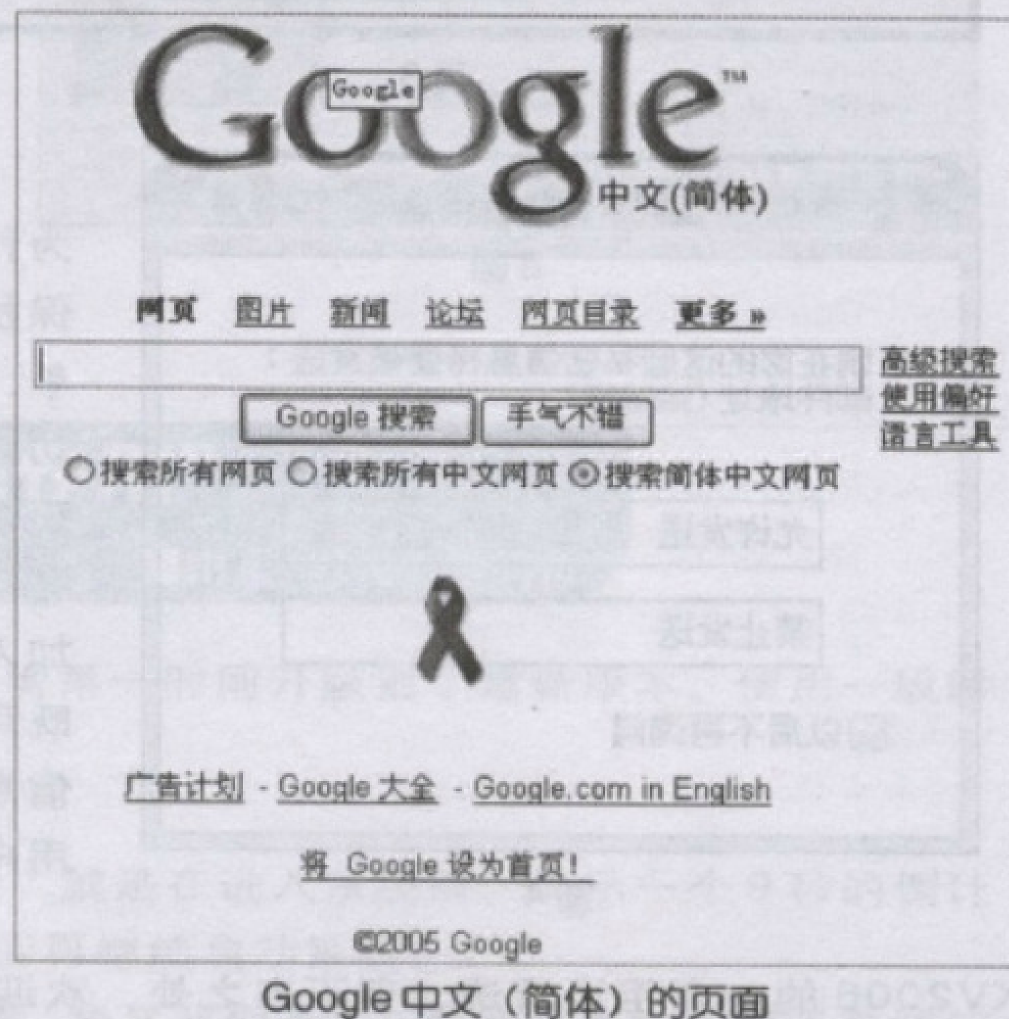
由于搜索引擎的应用特点使竞争带上内敛性，从根本而言只能靠内力比拼而不是喧哗炒作，从而注定这是场看不见的战争。不过全年的峥嵘偶露着暗战实况，以2005年8月6日百度在美国纳斯达克上市为高潮，同年11月9日雅虎中国决然改版而收于句点。这个短暂的句点并不意味着战争的结束，反而是搜索引擎进入下一阶段争斗的标志。事实上，这场争斗比过往任何互联网争斗更加激烈凶险，因为互联网大鳄们争夺的不仅是简单市场的局部利益，更是对整个互联网具有决定性的领导地位。

技术——搜索引擎的命根子

互联网信息量过度的膨胀，伴随而来的是网民在寻找个人所需要的信息时，变得相对复杂，但同时也给搜索引擎开发商带来了新的商机及可观的利润空间。Google的成功让很多企业、门户网站义无反顾地投入到搜索引擎的开发、提供当中，搜索市场同时也进入到硝烟四起、群雄纷争的战国年代。

一款网络搜索引擎搜索能力强大与否，取决于内部机器人程序（Spider）对网络信息的更新速度（获取），更为重要的是能否对存放在服务器中大量的网络信息建立起最优的索引与排序。建立索引信息能力的好坏与对现有文件的排序能力，会直接导致在最终搜索时，搜索引擎选取出的信息量与准确度。另一个影响到搜索结果准确度的关键在于：搜索引擎采用何种分词算法。当用户在搜索引擎中，提交了一个搜索请求，引擎如何智能化地对用户请求中的字段进行分析，并加以检索。查找到用户最终所需要的信息，是不同引擎的技术特征所在。因为其中很多方面涉及到企业的技术机密，所以本文仅根据现有的资料进行简单的介绍与讲解。

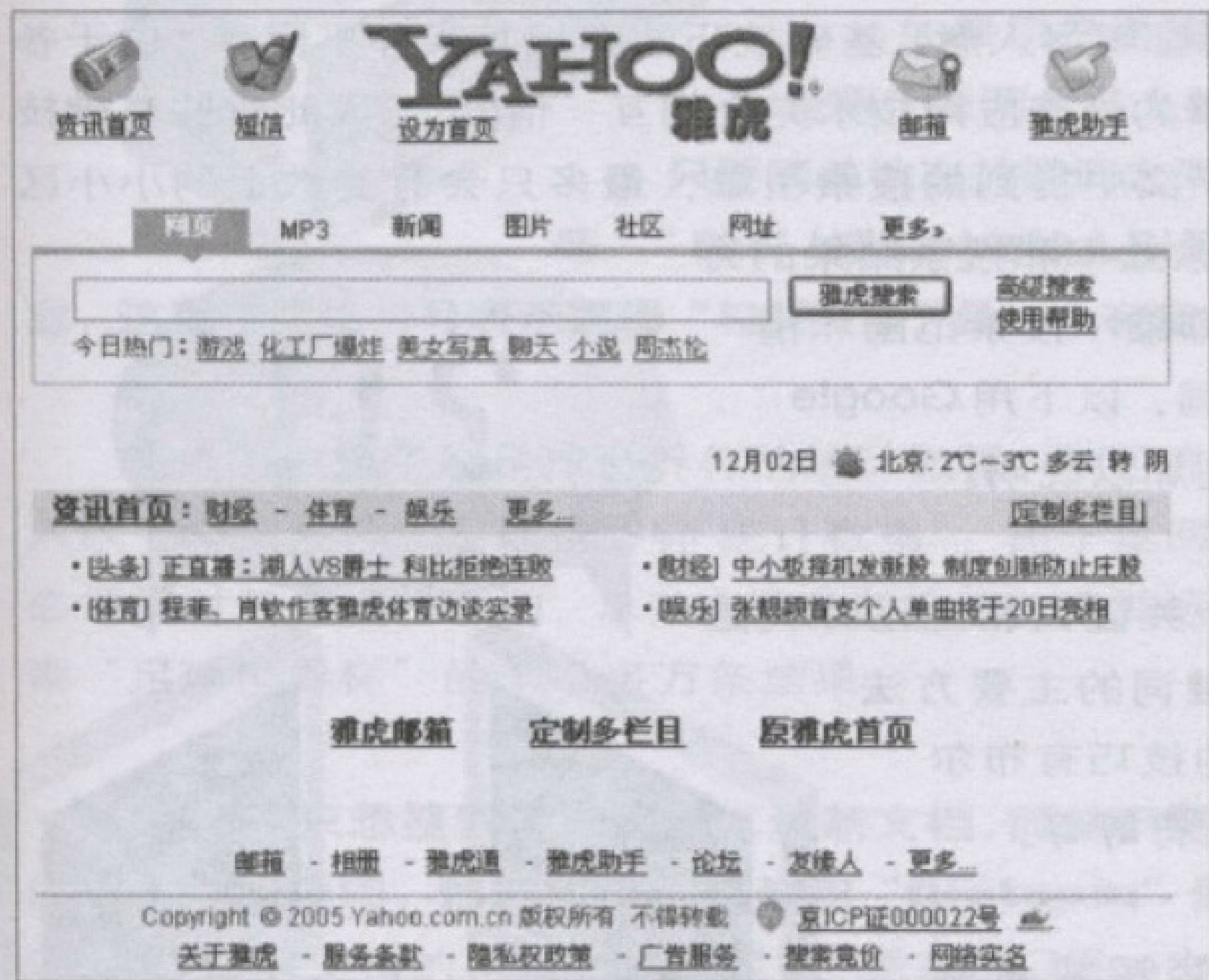
按照互联网信息获取的方法与内容检索排



Google中文（简体）的页面

序的方式不同，现有主流的网络搜索引擎可以简单地分为3个种类，分别是目录式搜索引擎、机器人搜索引擎与元搜索引擎。

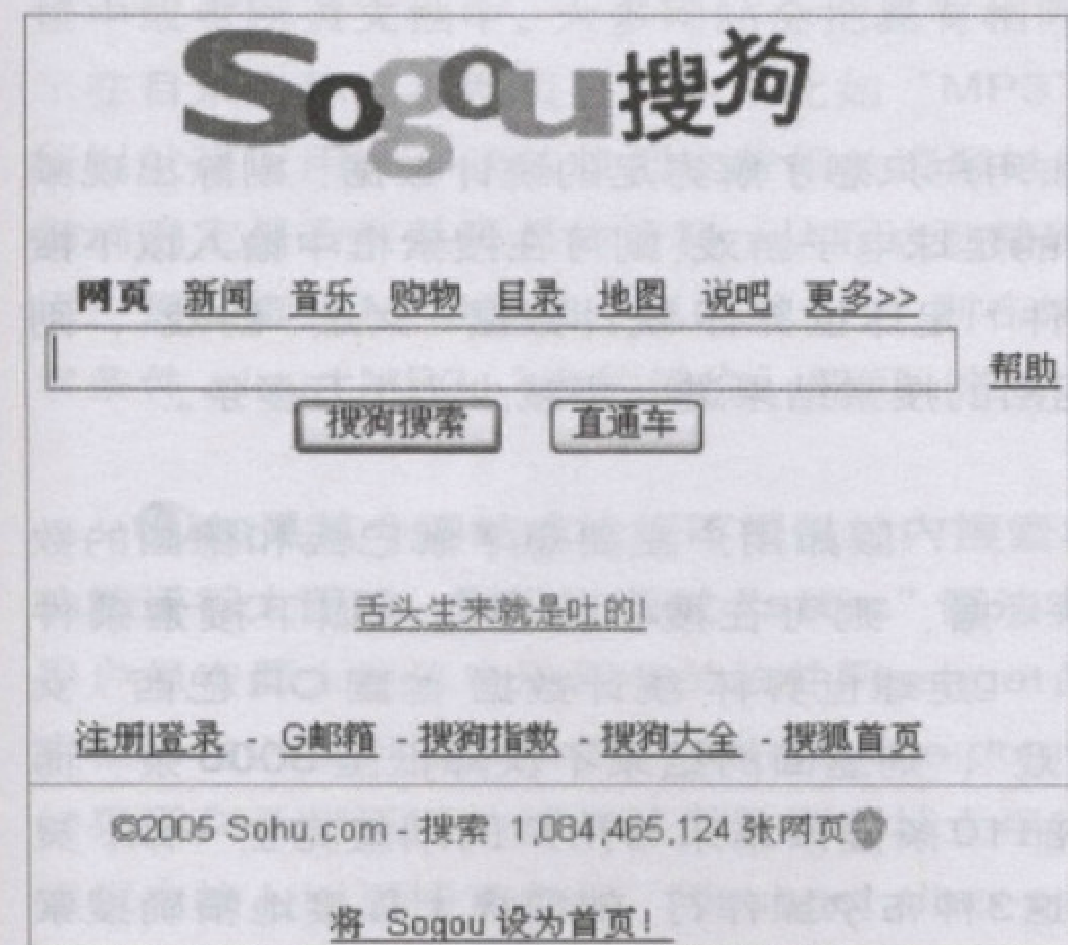
1.目录式搜索引擎： 主要是以人工的方式发现并获取网络上的信息，由分类人员将网络上的信息按照"主题"（概念性称位）进行分类整理，形成庞大的目录。在每个目录的下面又



Yahoo的页面

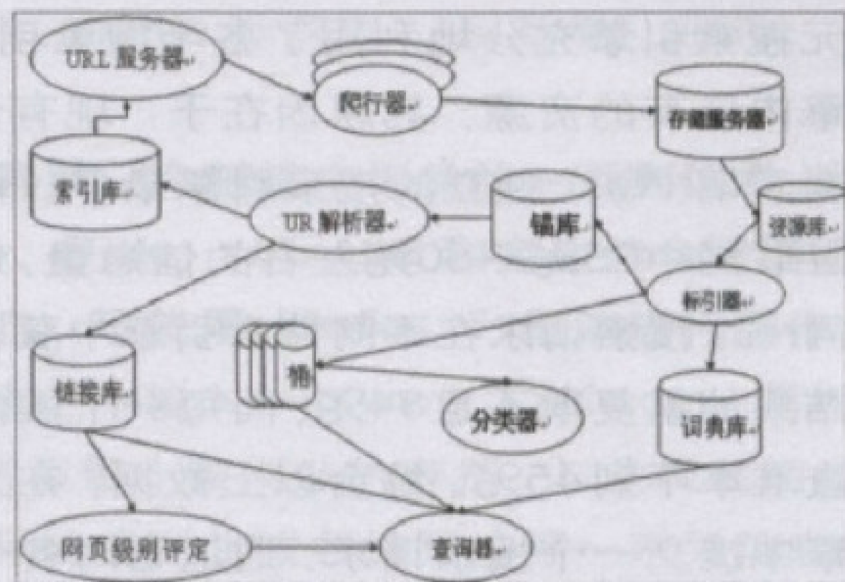
存在有若干个分支，依次向下，逐步细化网络信息，形成一个树状的结构目录。形象一点说，较类似于Windows资源管理器的结构。由于目录式搜索引擎在分析整理网络资源的过程中，有人工的参与，所以其对于搜索结果的准确度有着相当高的保证。但它的弱点也是由人工所引起，搜集和整理的速度较为迟缓，不能对信息进行及时的更新，所以是一个以网站检索为主、附带网页全文检索的搜索引擎。

目前目录式搜索引擎以雅虎和搜狐的搜索引擎搜狗为代表。雅虎不仅在多个国家架设多个相对独立的搜索引擎站点，为各国语言关键词搜索提供良好的支持，还斥以重金，打造独一无二的YST核心技术，在搜索引擎行业位居前列。而搜狗采用了人工智能的分词算法，有效的分析和理解用户的搜索请求，给予多个主题的搜索提示，并逐渐向下细分，提高搜索结果的准确度。



Sogou的页面

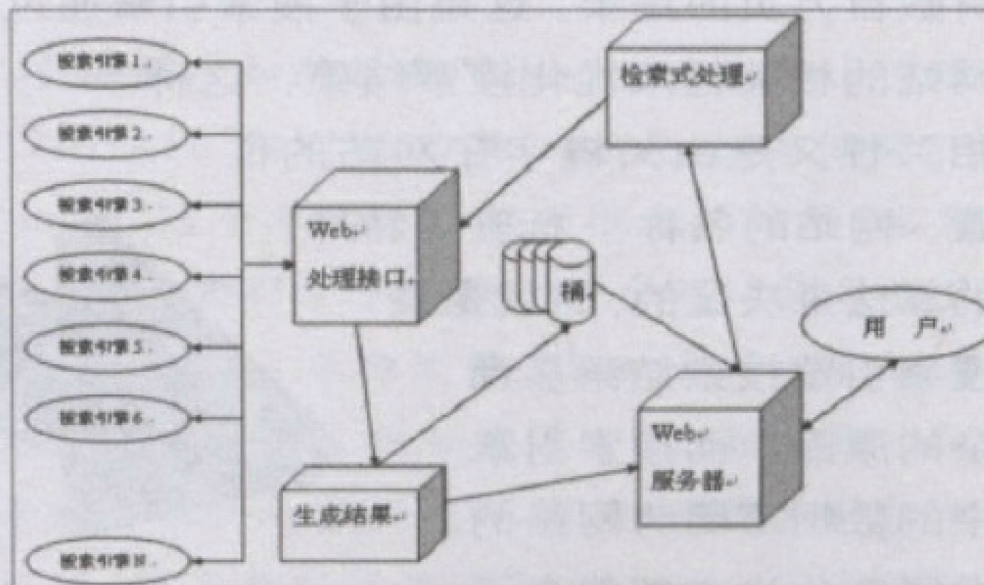
2.机器人搜索引擎： 通常依靠程序内部的三大主要模块——信息采集、信息处理、信息查询，来完成网络信息的收集、整理及响应用户搜索请求。信息采集是通过URL列表来进行网页内容的自动分析与采集。起初URL列表并不是很多，但随着采集量的成倍增加，也就是分析到网页内容中存在有新的链接，就会把新的URL添加到URL列表，对服务器信息进行更新。随后其它模块开始处理所采集到的网络信息，并建立索引与队列。模块化的工作流程，多线程并发技术（文件访问代理选择、路径选择引擎和用户访问控制引擎），大大降低了搜索时间与数据库的访问次数。由于依靠引擎内部早已经编译好的代码进行搜索结果的筛选，所以其准确度不如目录式搜索引擎，但它搜索信息的全面性却是目录式搜索引擎无法比拟的。



机器人搜索引擎内部模块工作流程图

国内较为常用的Google、百度等均采用机器人搜索引擎。搜索业务蒸蒸日上的百度，所应用的超链接分析（已被创始人李彦宏在美国申请相关技术的专利），是一种对网页链接进行评估来认定网页内容信息是否重要的技术。该技术的特征是：一个网页的重要性取决于是否被多个其它网页所链接指向，链接数目的多寡决定了该网页出现在搜索结果的概率。Google独特的PageRank搜索技术特征与其相类似，应用网页链接数量来对信息进行排序（网页级别评定）顺序的前后会直接影响到信息搜索的结果。国内知名的门户网站新浪同样应用此项技术。

3.元搜索引擎： 在专业术语中也称之为集搜索引擎，是在独立的用户搜索与信息反馈界面，为用户提供多个搜索引擎资源库内容的信息共享查询式搜索引擎。它自身并没有内部机器人程序（Spider）与文件信息存储服务器，可以看作是充当一个中间代理的角色。在收到用户提交的搜索信息后，对多个采用目录式与机器人搜索的引擎发出请求，将各个引擎给出的结果进行综合排序，最后将整理筛选后的查询结果反馈给用户，得到最终的搜索结果。元搜索引擎查全率比较高，搜索范围和准确率也不低，可以说是综合了前两种搜索引擎的长处。但没有后者的支持，元搜索引擎也不会存在。其设



元搜索引擎工作流程图

计的主要精力是放在提高搜索速度、智能化处理搜索结果、个性搜索功能的设置和用户检索界面的使用友好度上。由于该引擎不存在存储服务器，所投入的资本相比起目录式与机器人搜索引擎可谓微乎其微，所以是常见于中小型网站的搜索引擎。



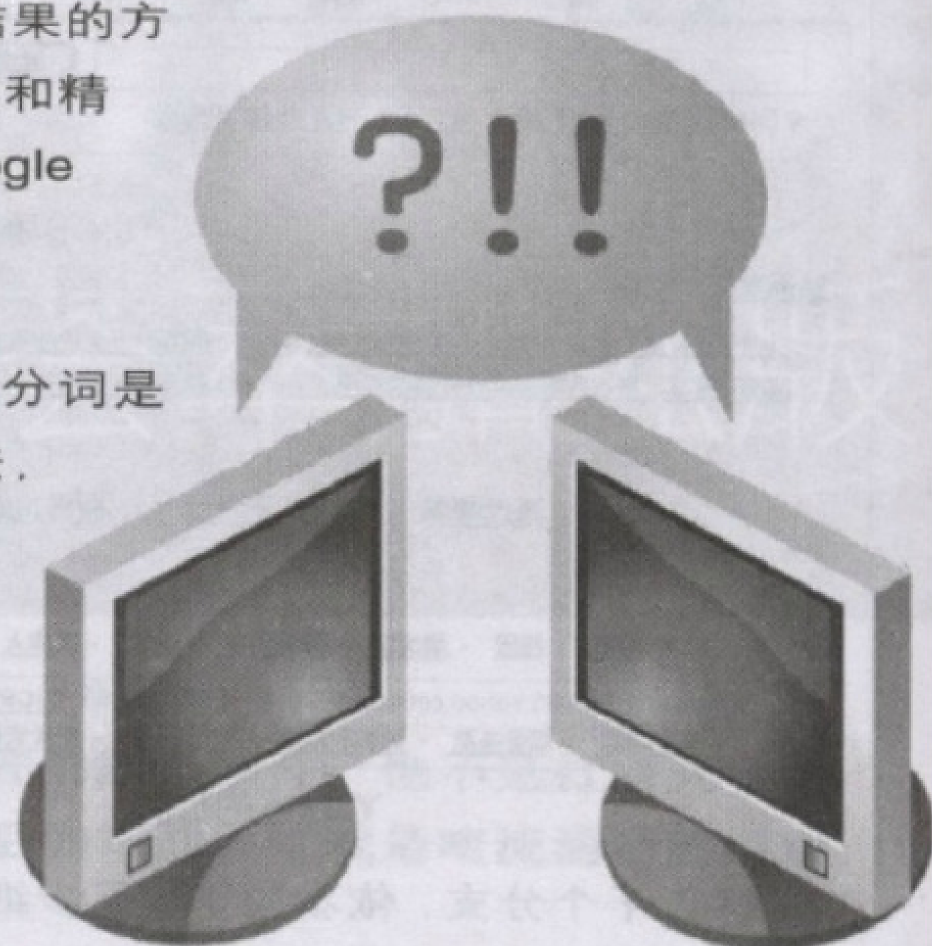
元搜索引擎充分地利用了各个搜索引擎内已有的资源，其原因在于：现有资料表明，每个独立的搜索引擎最多仅能涉及到互联网中35%～50%左右的信息量，这样导致同一个搜索请求在不同搜索引擎中获得的查询结果的重复率不足34%，而每一个搜索引擎的查准率不到45%。综合以上数据，在元搜索引擎中提交一个搜索请求，通过它对各个其它类型搜索引擎数据的访问与整理，所反馈出的结果虽然不会达到100%的实际正确率，但也已经极大地满足了用户的搜索要求。

无论采用何种搜索引擎技术，所面临的困难均是如何对多种语言进行准确的词汇分析。国际搜索引擎服务商在意识到此项问题后，开始进行引擎本地化与文件服务器的架设，争夺更加广阔的市场，这也是国内搜索引擎提供商与国外引擎在搜索结果相差无几的原因。在相同的技术下，如何更加准确地进行词汇、语法的分析，才是能否占领各国搜索市场的关键。

最后由于各个搜索引擎的工作方式和互联网络的快速发展，使其搜索的结果让人越来越不满意。例如，搜索一个简单的词汇，就可能有数百万页的结果。这是由于搜索引擎通过对网站的相关性来优化搜索结果，这种相关性又是由关键字在网站的位置、网站的名称、标签等特殊的算法来决定的，这就是使搜索引擎搜索结果多而杂的原因。而搜索引擎中的数据库因为网络的发展变化也必然包含了死链接。未来搜索引擎技术的发展不仅要将以上所提到的问题加以解决，主流搜索技术更应该把注意力集中在提升自身搜索引擎质量、扩展应用范围上，扩大搜索领域与所支持的终端设备，比如支持图片检索、PDA等手持移动设备的检索等等，这些都将成为下一代技术实现过程中必不可少的发展步骤。

技巧——使搜索更精确、范围更小

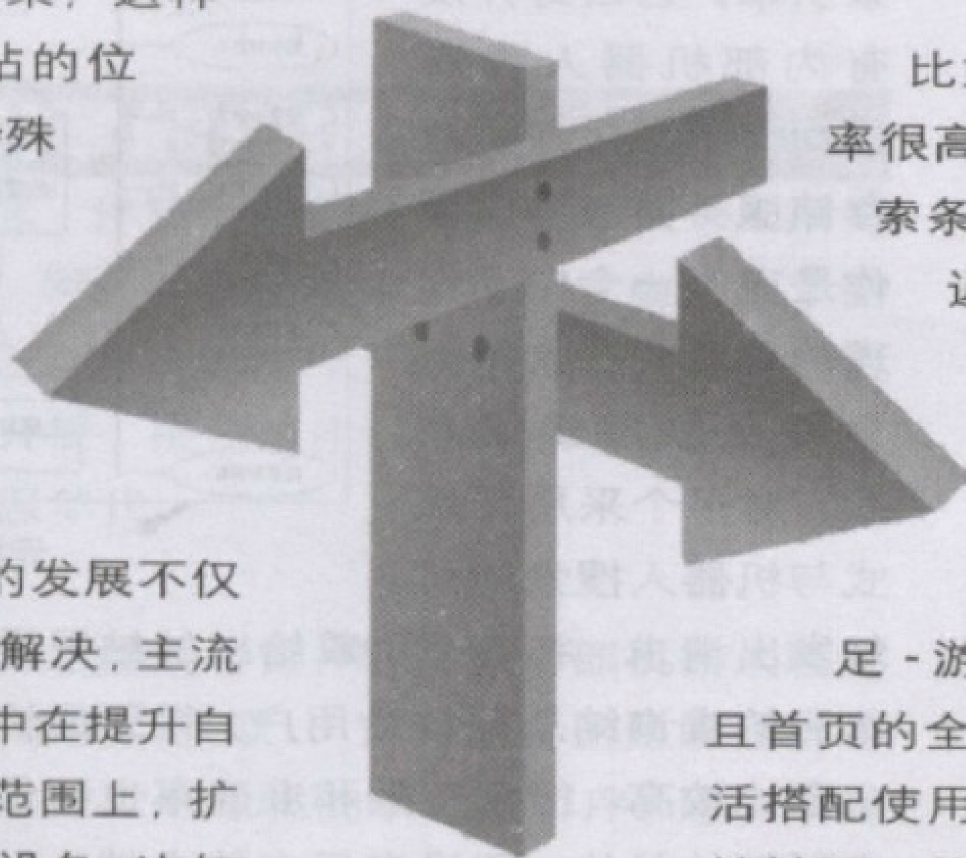
在人工智能技术出现决定性突破前，搜索引擎进行自然语言搜索还是遥遥无期，因此搜索引擎的客观表现其实掌握在用户手上。只有掌握必要的基础技巧才能做到搜索为我所用，否则用户无论使用哪种搜索引擎，其搜索效率或者搜索结果可能都不尽人意。基础技巧的掌握其实并不困难，由于各种搜索引擎的外壳应用技术完全相互“借鉴”，因此这些基础技巧可以通用于文中提到的搜索引擎，最多只会有参数上的小小区别。提高搜索效率和搜索结果的方向有两个，即缩小搜索范围和精确搜索关键词，以下用Google作为对象分别加以说明。



使用多个关键词和主动分词是精确搜索关键词的主要方法，相应可使用的技巧有布尔表达式、通配符等等。

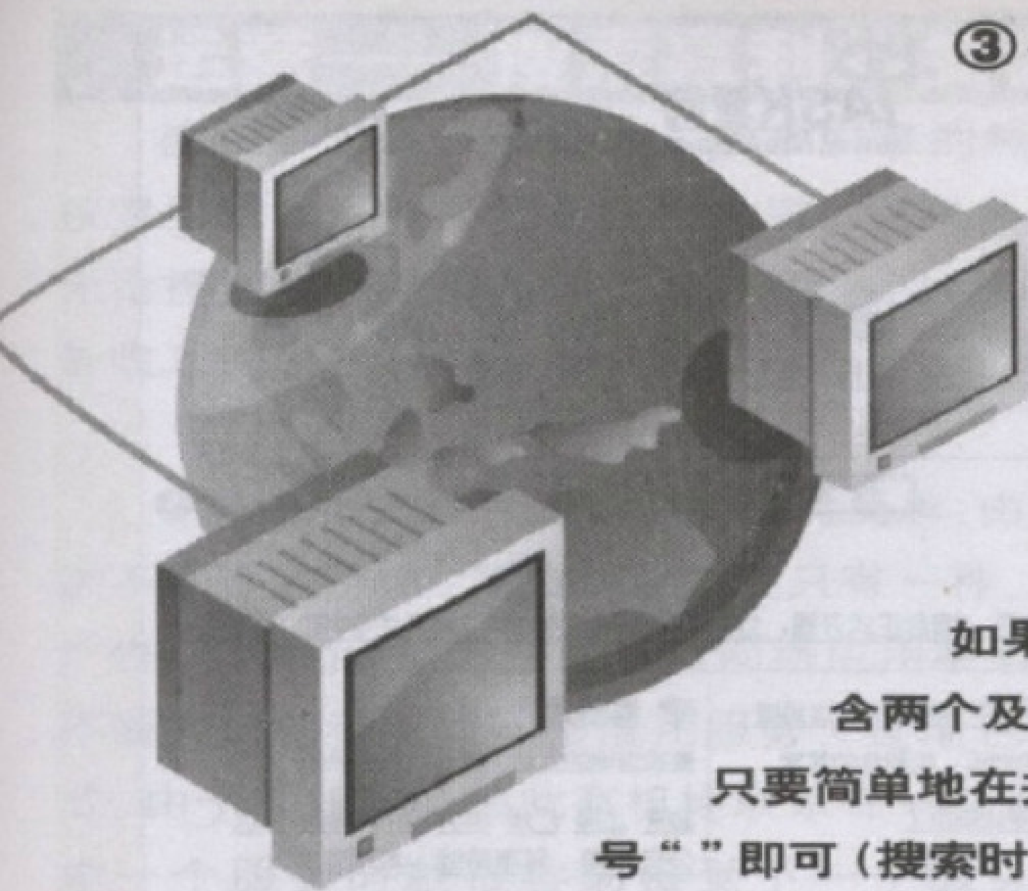
①使用短语或者整句搜索在特定情况下返回正确率非常高，从而能达到极高的搜索效率。不过不论是英文还是中文，搜索引擎都会主动进行分词处理。也就是说用户提供的是短语，实际查询的仍是多个逻辑“与”关系的关键词，一些常用助词、副词更被搜索引擎主动去除。**使用“双引号”则能使搜索引擎不再分词，同时也强制搜索引擎不再忽略常用词。**

②如果用户希望搜索结果不包含某些特定信息，那么只要在关键词之间加上一个减号“-”，减号表示逻辑“非”关系，注意减号必须是英文半角字符且之前必须留一空格。若是用户希望搜索结果至少包含多个关键词中的任意一个，那么只要在关键词之间加上一个单词“OR”，OR表示逻辑“或”关系，注意OR必须是大写字母。



比如用户只想了解男足的统计数据，剔除出现频率很高的足球电子游戏，则可在搜索框中输入以下搜索条件“足球世界杯 统计数据 -女足 -游戏”，则返回的搜索结果进一步减少为1万多条。

假如用户主要想了解巴西和德国的数据，则可在搜索框中输入以下搜索条件“足球世界杯 统计数据 德国 OR 巴西 -女足 -游戏”，则返回的结果不仅降低至8000条，而且首页的全部10条搜索结果与用户的期望完全一致。灵活搭配使用这3种布尔操作符，就能极大程度地精确搜索关键词，从而提高搜索命中率。

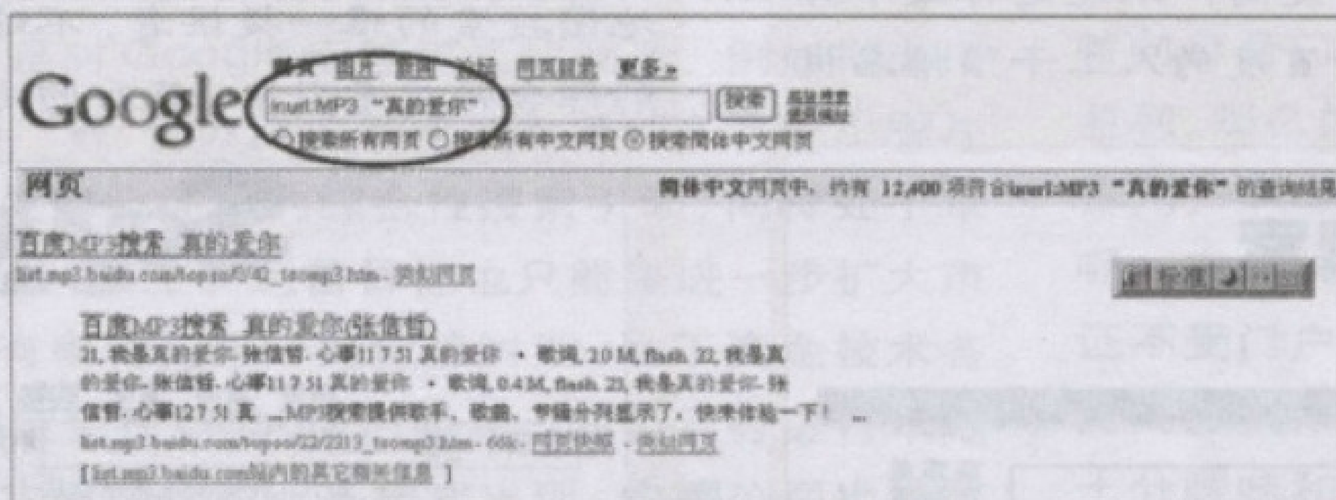


③使用多个搜索关键词自然会比使用单个搜索关键词精确，要将多个搜索关键词有效提交给搜索引擎，就必须使用布尔操作符描述关键词之间的逻辑关系。**如果用户希望搜索结果包含两个及两个以上关键词，那么只要简单地在关键词之间打个空格符号“ ”即可（搜索时勿输入引号，同下）。注意，这里的空格符号表示逻辑“与”关系，是一个有意义的操作符。**

若是用户想了解足球世界杯的统计数据，则可在搜索框中输入以下搜索条件“足球世界杯 统计数据”，由于返回的搜索结果必须同时包含这两个词，总共4万多条搜索结果要远小于直接搜索“足球世界杯”的130多万条结果。

④用户只想搜索特定格式二进制文档，而并不需要其它类型的搜索结果返回，那么可以通过使用“filetype:”语法来实现。Google目前支持的检索文档格式有：微软的Office文档（如.xls、.ppt、.doc、.rtf），WordPerfect文档，Lotus1-2-3文档，Adobe的.pdf文档，ShockWave的.swf文档等。如果用户希望搜索有关“人事”的WORD文档和PDF文档，则可在搜索框中输入以下搜索条件：“人事 filetype:doc OR filetype:pdf”，则返回的搜索结果全部都是相关类型的文档。

⑤若是用户只想搜索非文档类的其它特定格式文件，例如说“MP3”歌曲，则可以通过使用“inur:”语法来实现。inurl语法返回的网页链接中包含第一个关键字，后面的关键字则会出现在链接中或者网页文档中。大多网站会把具有相同属性的资源名称显示在目录名称或者网页名称中，比如“MP3”“GALLARY”等，所以就可以用inurl语法找到这些相关资源链接，然后用第二个关键词确定是否有某项具体资料，从而达到精确定位的作用。例如用户需要查找MP3歌曲“真的爱你”，则在搜索框中输入以下搜索条件：inurl:MP3 “真的爱你”即可（搜索时需要输入引号）。



输入inurl:MP3 “真的爱你”

⑥如果某个网站或论坛不提供站内搜索功能，或者站内搜索功能运行太困难，则可以通过“site:”语法实现站点搜索。例如用户想查看太平洋电脑网有关软件Flashget的使用技巧，可在搜索框中输入以下搜索条件“Flashget site:pconline.com.cn”即可。如果用户希望返回的搜索结果并不包括太平洋网站的内容，在搜索框中输入以下搜索条件“Flashget site: -pconline.com.cn”即可。注意网站域名不能有“http://”前缀，也不能有任何“/”的目录后缀。此外，如果搜索的网站或论坛有游客级别限制观看的内容，这种内容是无法搜索到的，用户仍然只能利用站点自带的搜索处理。

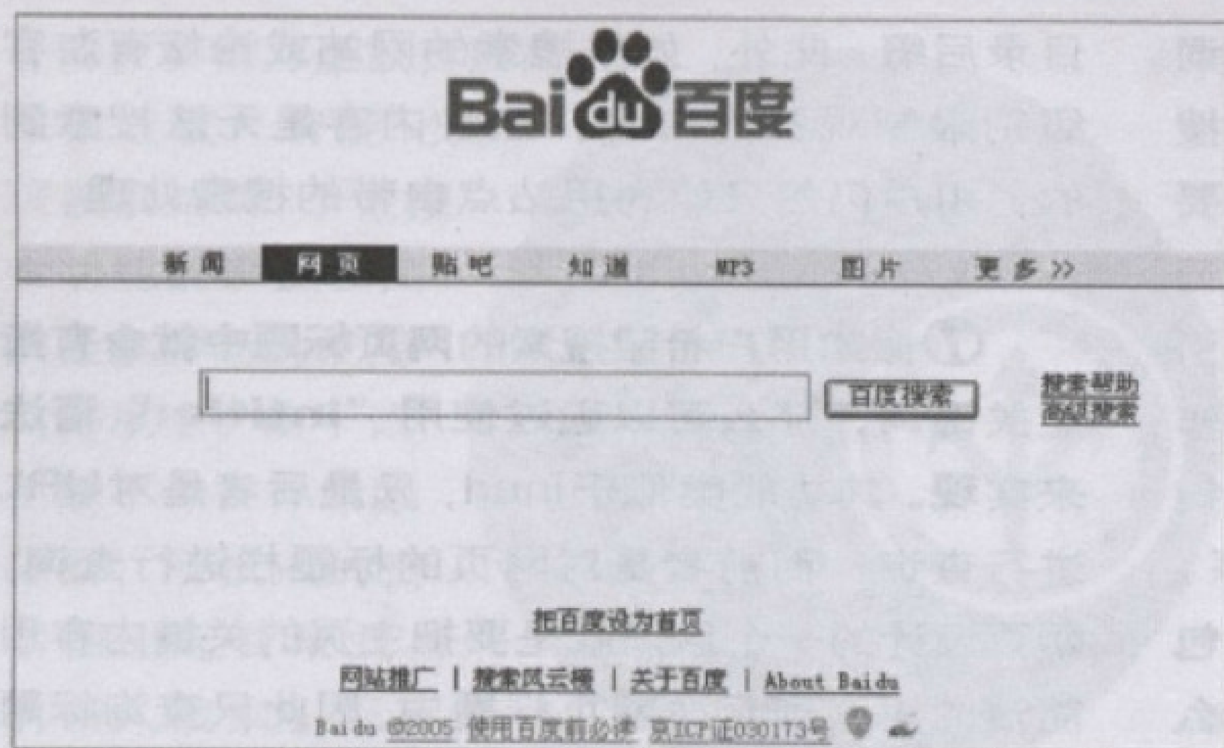
⑦假如用户希望搜索的网页标题中就含有指定关键词，那么可以通过使用“intitle:”语法来实现。其功能类似于inurl，只是后者是对URL进行查询，而前者是对网页的标题栏进行查询。网页设计的一个原则就是要把主页的关键内容用简洁的语言表示在网页标题中，因此只查询标题栏通常就可找到相当准确的专题页面。例如用户想要搜索孙燕姿的写真集，则在搜索框中输入以下搜索条件：intitle:孙燕姿 “写真集”即可。

⑧搜索某一个链接中相关的一系列信息，诸如cache、link、related和完全包含该链接的网页功能，可使用“info:”语法进行操作。例如在搜索栏中输入info:www.XXX.com，可搜索到：搜索引擎中该网站的存档、与此网站相类似的网页和链接到此域名的网站等一系列信息，搜索结果罗列出的信息比较详细，使用户可直观地了解一个网站。

“info:”提供给用户的搜索结果全面而详细，若只对其中某一项结果感兴趣，便可应用其它的命令格式，如“cache:”是搜索引擎中保存着的网页快照，也就是搜索引擎上某个页面的缓存，通常用于查找某些已经被删除的死链接网页，相当于使用普通搜索结果页面中的“网页快照”功能。“link:”则是所有指向搜索关键词的链接网页，“related:”从词义上便可很好地理解出该命令的作用：查找与搜索结构内容方面较为相近的网页地址。

小提示：如果想在Yahoo搜索引擎上实现与Google相同的功能，该怎么去做呢？“domain”这个单词可以起到很大的作用，想要在Yahoo搜索引擎中查找到一个网站被哪些其它网页所链接，单独使用“link:”并不能起到特定的语法操作，但如果是“linkdomain:”，结果便会很快地呈现在眼前。纵观搜索引擎中的技巧，很多都脱离不开DOS中的一些命令设置，只要细心去发现，每个人都会在自己所熟悉的搜索引擎中找到独特的技巧，发现的喜悦永远会大于照搬照抄的机械运动，不是吗？

⑨也许搜索结果庞大的信息量让人再次筛选

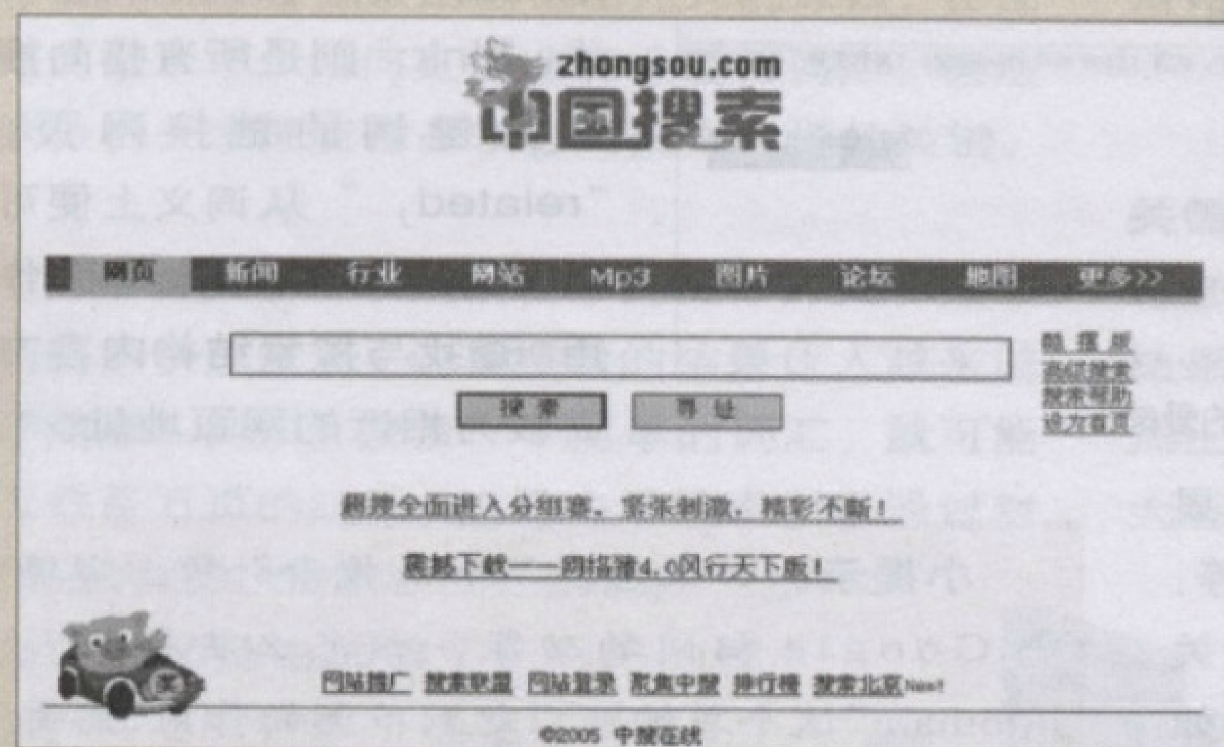

百度的页面

时所要进行的工作量非比寻常，**想要唯一的搜索结果可以用“url:”语句来完成**，在搜索栏中输入“url:http://www.XXX.com”，便可将其首页的唯一结果罗列出来，前提是在Yahoo的资料服务器中存有该网站的资料。

花费一点时间熟练掌握这些技巧将有效提高搜索效率，如果用户实在是疏于练习而无法掌握，那么折衷的办法是不要使用搜索工具栏，直接进入搜索引擎的首页并选择高级搜索页面，通过条件式的搭配选择也能实现以上语法同样的搜索效果，不过搜索效率显然要有差距。

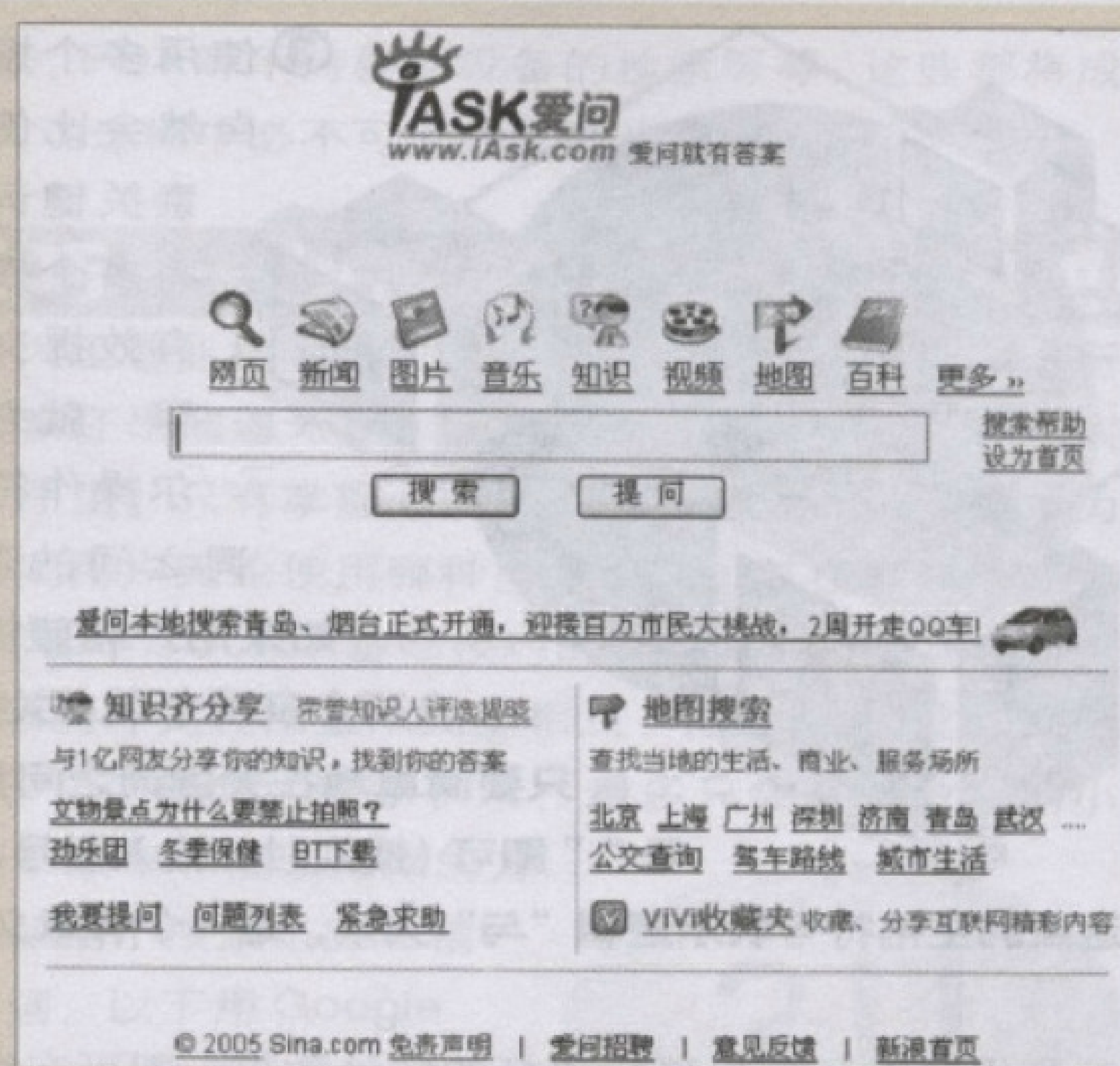
提示：为了突出自身搜索优势，各个搜索引擎其实都会宣传其特色服务，用户不妨针对性地选择搜索引擎，以提高相应搜索效率和成功率。

百度的中文搜索效率确实更高，不过这种效率并非分词技术的功劳，而是由于百度的人工干预排名机


中搜的页面

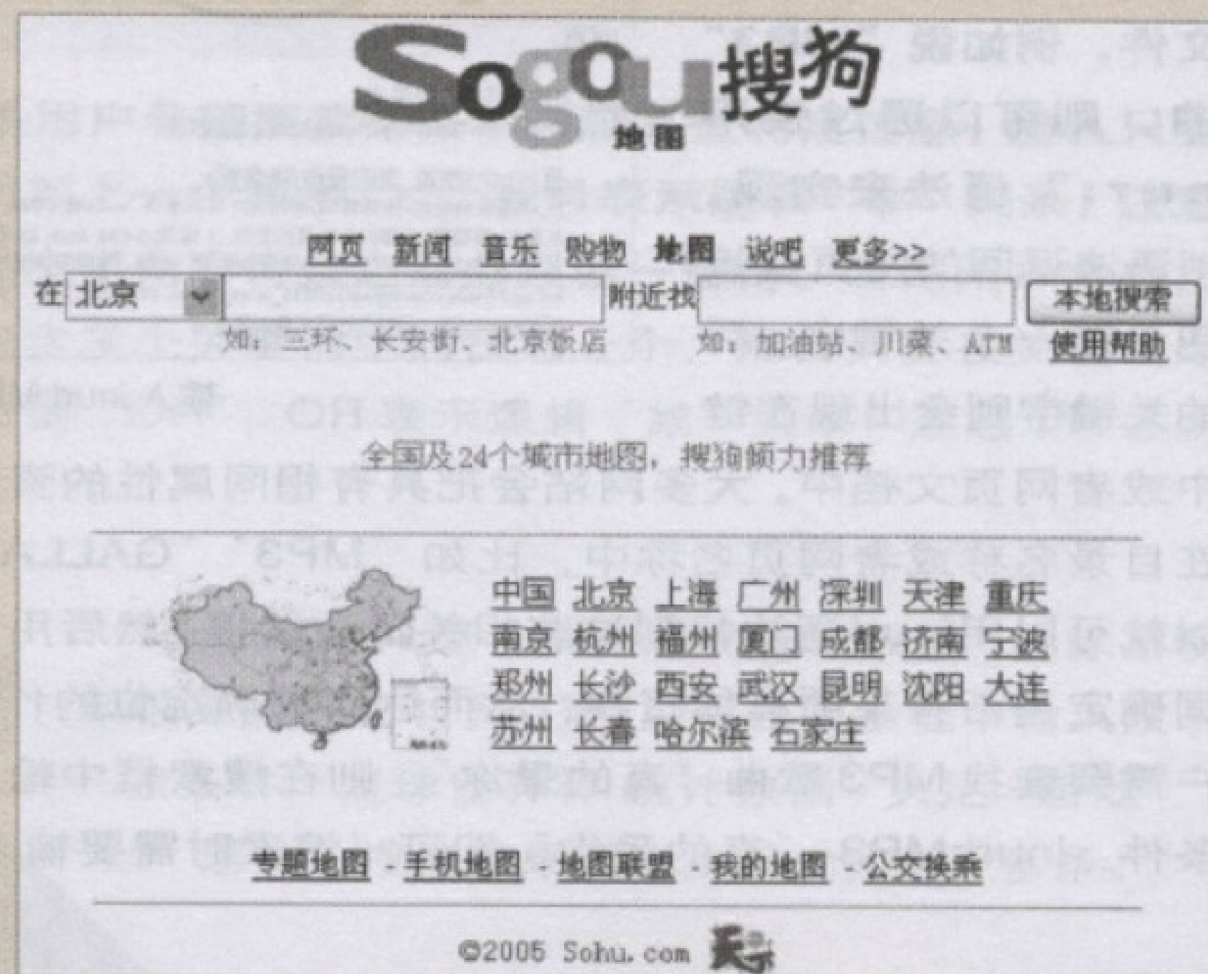
制的后果。Google最重要的特色就是绝不干预搜索结果，以保证搜索排名的自然真实性。然而中国互联网市场的排名作弊太过疯狂，由于清除作弊和更新搜索服务器总需要一段时间，Google的不干预机制导致了大量虚假无效的搜索结果。百度的人工干预在这个问题上解决最为迅速，**因此中文的综合性资料搜索不妨优先考虑百度，中搜的特色优势和百度别无二致。**

新浪爱问宣扬的主要特色是智能搜索，搜索引擎


爱问的页面

能给用户最准确的答案，甚至搬出自然语言搜索来表示搜索引擎的技术优越性。其实所谓智能搜索只是简单地累积辞典再进行人工择优处理，其实质和百度的人工干预排名没有任何不同，只是干预得更强，因此某些搜索也就更加准确。相对较有特色的自然语言式知识人搜索，也就是俗称“人肉搜索”的你提问我回答，其实是Google付费搜索的简单变形，只是将Google的美元换成新浪网站的积分罢了，事实上百度也有同样的“百度知道”。**因此有关生活常识类的查询不妨优先考虑新浪，利用自然语言搜索寻求帮助有时候效率惊人。**

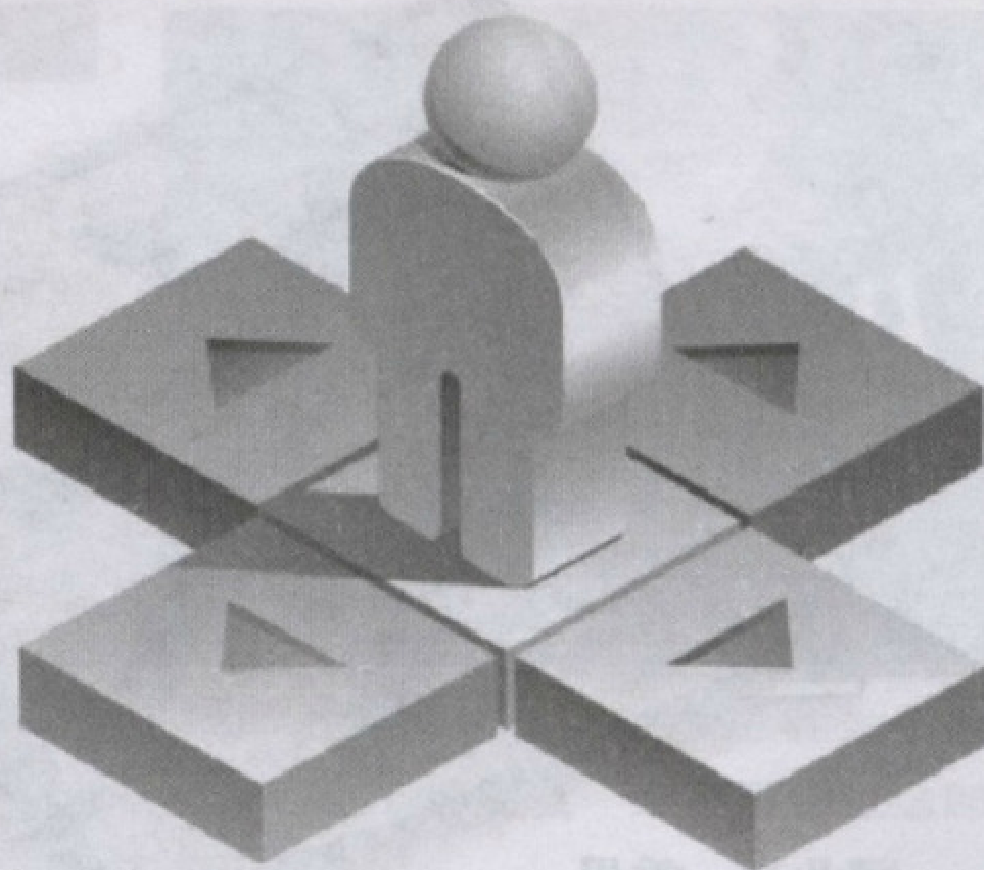
搜狗主推的特色服务是地图搜索。虽然它并非中文地图搜索的唯一提供者，不过确实是最早推出此类服务的综合性搜索引擎，背后的地图服务商则是搜狐以千万


搜狗的地图搜索功能

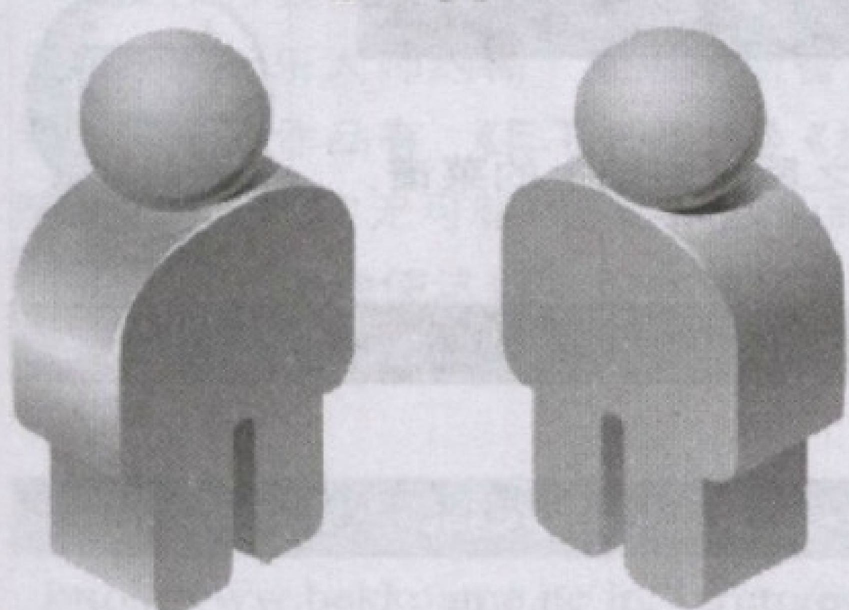
美元收购的Go2Map。而Google和百度在落后数个月后，才分别推出中文地图搜索，其背后的地图服务商分别是Mapabc和Mapbar。**如果不以3家地图服务商原有技术水准为考核，那地图查询用户不妨优先考虑搜狗，先行一步还是能够积累些许优势的。**

运营——搜索赢利的关键

首先要明确一个概念，搜索引擎的纯粹盈利市场就是广告市场，搜索引擎本身并不拥有任何内容，它只是对内容进行整合而已。因此无论搜索引擎的服务形式怎样变化，其盈利本质也都是不同类型的广告收入。



Google公司的运营模式极为简单，由于搜索引擎宣传真实、自然、决不干预的特点，其核心业务就只有一种，那就是搜索结果的右侧排名广告。Google的方法就是从网络应用率第一的电子邮件服务切入，并不断推出各种免费网络应用服务，逐渐包含了网民网络应用的全部形式。由于这些服务彼此有机地联系在一起形成一个整体，当网民接受其中一个服务时就很容易接受下一个服务，当用户总是习惯性地将Google服务作为网络应用的首选界面时，他们自然也就习惯接受这些服务中紧密包含的搜索服务，如此Google就能将目前在网络浏览中单一应用搜索引擎，全面引入互联网的所有网络应用中，从而有效提高搜索引擎的市场占有率。因此Google目前的运营模式显然不会有太大的改变，那就是沿着右侧排名广告的路坚决走下去，全球化网络应用市场还留给它很大空间，目前进行多元化业务并不必要。



百度公司的运营模式也并不复杂，其核心业务有3种：为门户网站提供入口检索服务，为企业提供搜索软件，以及竞价排名广告。其中广告业务占据主要营收。百度的运营方向是最大化的本地市场，其业务模式主要是对Google运营模式的改造，例如推出广告效果更好的左侧竞价排名广告，在分类搜索中加入各种文字或小图片变形化的竞价排名广告。百度作为纯粹的综合性搜索引擎，同样处于本地市场占有率微弱优势的位置，其主要运营目标也只能是进一步扩大市场占有率，尽早进入市场占有率稳定第一的优势时期。由于资金技术各方面问题，因此其运营时注定会在Google后跟跑，并将业务进行本地化的扩充优化，肯定不会有本质变化的业务模式出现。**中搜**公司也持有同样的运营模式和理念，只是其追赶和跟跑对象是百度，所以其业务是对百度的进一步修正，例如推出桌面搜索服务工具"网络猪"等相关广告形式。

刚从门户转为搜索引擎的**雅虎中国**，其之前的运营业务也没有什么特别之处，特色的付费搜索业务其实并没有真正营收，与上两家本地搜索公司基本一致。不过雅虎中国搜索的新掌门人马云旗下拥有阿里巴巴和淘宝两大电子商务资源，因此雅虎搜索反而可能是进行多元化经营的先驱，其结果取决于马云能否找到将搜索引擎和电子商务两大市场整合的方式，创造一种类似会员制度的电子商务搜索模式，那么就可能对于目前单一化盈利模式的搜索市场作出创造性改进。



雅虎中国搜索的新掌门人马云

爱问搜索引擎和**搜狗**搜索引擎运营模式非常复杂，因为两者背后都是门户网站新浪和搜狐。门户网站运营的广告盈利来自流量，流量大小取决于门户网站的内容，可是以新浪、搜狐为代表的门户网站陷入了一种怪圈，自己耗费巨资制造的精美内容吸引了用户，而Google、百度、中搜则通过简单的搜索技术将这些内容据为己有，反而占据了更加大的广告份额。所以两大门户分别推出搜索引擎，这是一种保卫战，期待搜索和门户结合能最有效地夺回广告市场。因此两大搜索引擎除了传统的竞价排名广告，更多形式的广告都被两者大量使用，而且拥有搜索引擎和门户套装两大优势。问题是这两个搜索引擎既要将流量转向自身门户，又要在独立市场的竞争中盈利，那么如何理顺门户广告用户、搜索广告用户，以及两者套装广告用户的关系呢？在解决它们出现的冲突时，又如何保证不受门户流量压力下搜索引擎技术竞争力的影响？因此这两者的运营模式其实均十分暧昧和骑墙，看上去拥有灵活多变的优势，有多元化结合经营的可能，但最终1+1小于1的可能性同样很大。

结语



互联网的灵魂在于浩如烟海的信息，有效处理庞大信息的唯一已知方法就是搜索引擎，网民的首选也就决定谁将充当互联网的代言人。换言之，这其实不是一场战争，而是一场决定前途的战役，只有成为胜利者才能把握自己和他人的命运。它不仅是搜索引擎世界之战，也许还是互联网未来最传奇的故事。



闲地带



■北京 零界

网上类似于“是男人就……”的游戏数不胜数，记得这类游戏的始祖好象是叫“是男人就下100层”来着，那时候光冲着这么挑衅的字眼就让人忍不住有玩上一把的冲动，大有“小样，难道我还治不了你”的气魄，其结果自然是惨不忍睹。如今的你是否想一雪当年的耻辱呢？来试试笔者为你安排的八大“男人关”吧（小声地说一句：这些东东我哪一个都过不去，难道这说明我不是……？！）。

是男人就吃70碗



http://games.enet.com.cn/article/A5120041019002.html

操作方式：鼠标操作，点击面条吃面，吃完一碗后用鼠标把空碗移到右边，之后点击墙上的菜谱，继续吃……

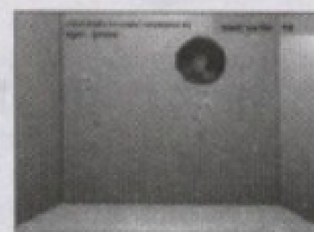
是男人就蹦5000米



http://www.1314521.com/Resources//1/4/2005410184951.swf

操作方式：空格键控制人物在悬崖上来回攀爬跳跃，注意看准角度再蹦，角度太小或者接近0度与90度的话都会OVER。

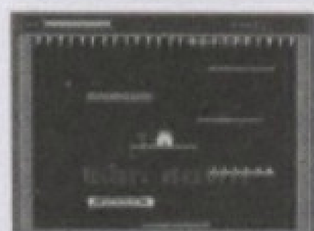
是男人就点100下



http://www.pconline.com.cn/pcedu/carton/games/0405/flash/040513nanren.swf

操作方式：用鼠标点球，使其不落地，落地则重来（点坏鼠标别怨我～）。

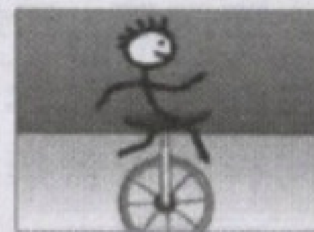
是男人就下100层



http://www.51windows.net/game/game.asp?gid=59

操作方式：这个大家应该都很熟悉了，尽情地往下跳吧（小键盘区←→键控制方向）。

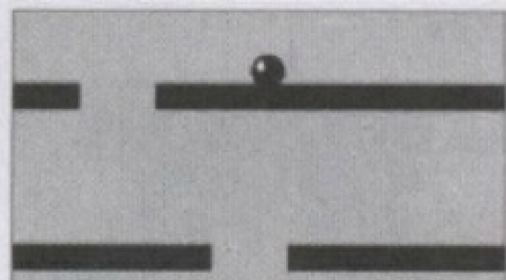
是男人就稳住1分钟



http://www.yxflash.com/flashgame/2005021019840221_1986.swf

操作方式：小键盘区←→键保持平衡，空格键跳跃，难度十分变态的平衡类游戏！

是男人就得500万



http://www.4399.com/flash/1841_3.htm?800

操作方式：小键盘区←→键移动。这应该算是男人系列最容易的了，选择Easy模式的话应该能达成500万，Hard模式还是浮云……

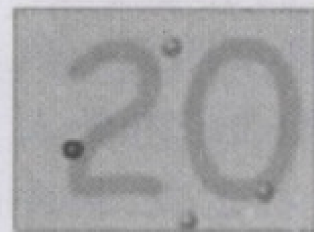
是男人就飞10 000米



http://flash.uc51.com/game/002/2005032810000.swf

操作方式：对着飞机连续点击鼠标左键可使它爬高，不点的话就下落，前进的时候注意爬高或下落绕过障碍物。笔者最远飞到9850米，还差一点点啊！

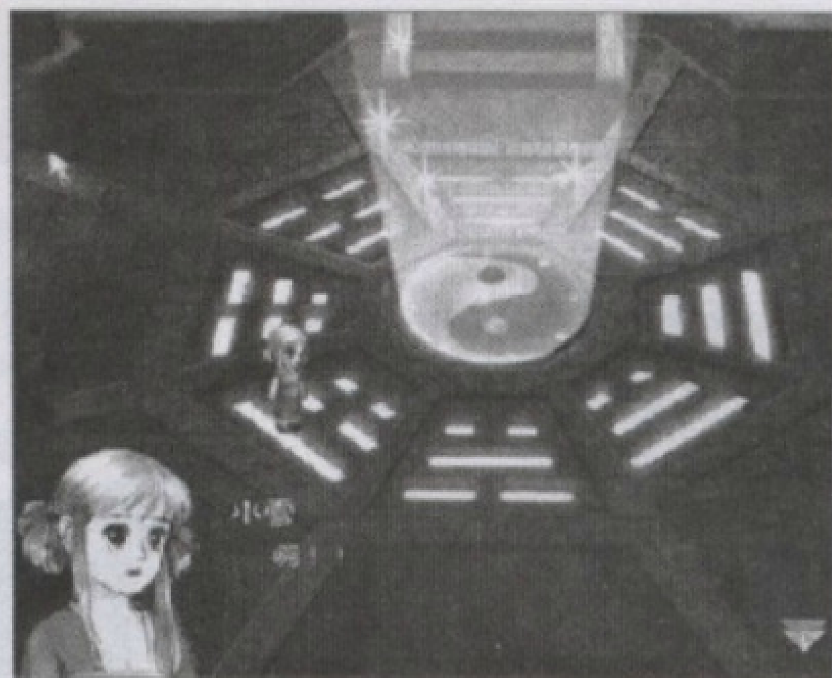
是男人就撑过20秒



http://www.zyr99.com/flash/UserUpLoadFileFloder/20051111164053354H5953JN.swf

操作方式：移动鼠标确保彩球不被四处横飞的小球碰到，并且只能在黄色区域内移动。游戏共分4关，我相信没人能过“猛男”那关。

上古神器全系列



上古神器1：http://www.88che.com/xiaoyouxi/topgame/01/0110sgsq.htm

上古神器2：http://www.88che.com/xiaoyouxi/topgame/02/0259sgsq2.htm

上古神器3：http://www.88che.com/xiaoyouxi/topgame/02/0261sgsq3-test.htm

操作方式：小键盘区↑↓←→键控制方向，鼠标左键进行对话或拾取物品、攻击等。

此系列为《妖星再现》（详情请见2005年第23期休闲地带）的姐妹篇，同样出自鬼谷工作室之手，主角换成了陈靖仇和小雪（笔者上次说最喜欢的“天之痕”角色是宇文拓，其实要说女主角的话，当然还是文静的小雪啦）。如果说《妖星再现》在剧情的铺述上稍微有点恶搞外（连萨达姆和布什都加到了“妖星2”里，确实有些夸张），那么在游戏性方面《上古神器》也比其略胜一筹（每升一级都会学会一种新招式）。所以说喜欢轩辕剑系列的朋友一定不可错过这部国产Flash大作。



音乐大师配乐的Flash游戏——龙机天空

Mission1：http://flash.yule.sohu.com/comic/show_full.php?imageid=15564

Mission2：http://idc.cnflash.net/flash_mtv1/game1/e0053.swf

Mission3：http://swf.4668.com/flash/flash/2005/11/4668_200511171543.swf

操作方式：小键盘区↑↓←→键控制方向，C发射子弹，X发射导弹，R换子弹（进入FPS射击模式时）。

电影配乐大师约翰·威廉姆斯曾25次获得“奥斯卡金像奖”最佳配乐提名，并6次获奖，是电影配乐家中的佼佼者。其经典作品有：《E.T.外星人》《拯救大兵瑞恩》《侏罗纪公园》《辛德勒的名单》《星球大战三部曲》等。那荡气回肠的配乐，确实无可替代。你问我他跟这款Flash游戏有什么关系——哈哈，这东东可是他的孙子小威廉姆斯的第一款作品，为了帮他使这款游戏尽善尽美，祖孙一同上阵为其配乐。好莱坞级的配乐大师与Flash游戏相结合会是什么产物？《龙机天空》将带给你一个完美的答案（小家伙没继承他爷爷音乐上的天赋，倒是在计算机方面闯出一番名堂来了）。

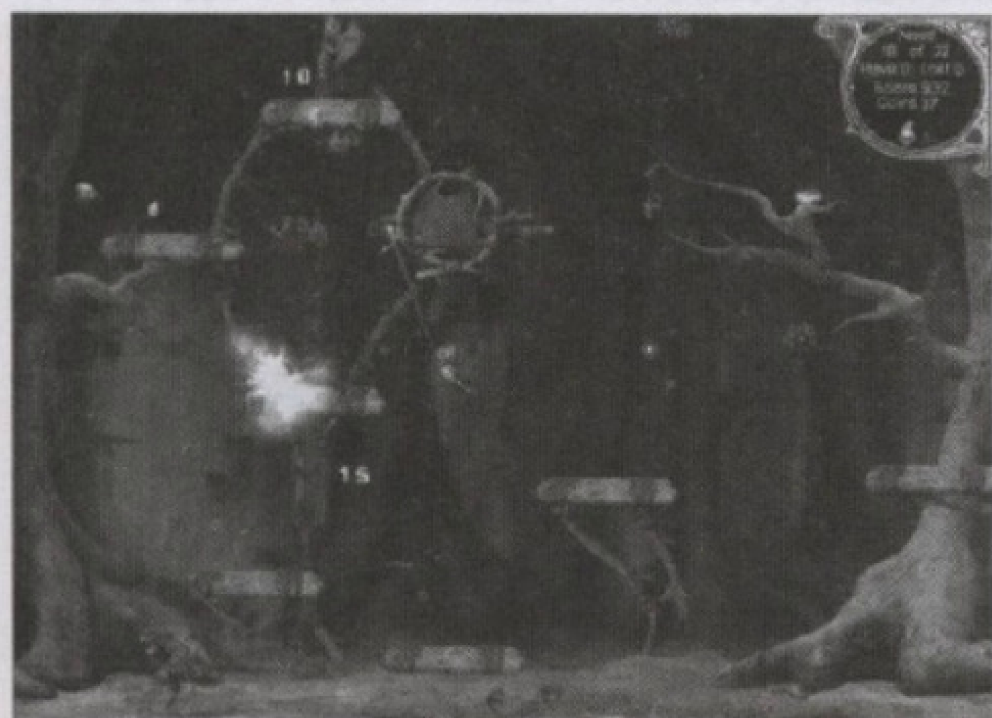
同人横版过关游戏——Ele Paper Action



http://www.bekkoame.ne.jp/~aruto/egs/epa_try_web.lzh

操作方式：小键盘区↑↓←→键控制方向，Z近攻，X远攻，C防御（当按Z近攻时，再按C，可根据纸量的多少召唤纸形怪物，最少需50张纸）。

R.O.D，相信许多人都没有听说过这部动画，可它在日本动画界的地位却绝对不轻。R.O.D是Read or Die的缩写，讲的是“操纸师”三姐妹的故事。何为“操纸师”呢？就是指能够自由操纵纸的特异能力者。她们能将纸变成巨大的怪物、锋利的武器或者其他东西。Ele Paper Action即是根据同名动画R.O.D改编而成的游戏。游戏中主要是操作女主角读子来进行，她的能力比较复杂，有颇多的选择性操作；而其他两姐妹则作为辅助者，在远攻、防御上均各有所长。在游戏中，“操纸技能”是会消耗纸张的，用完便无法使用，不过在打倒敌人时会得到新纸张。



神话精灵WIK

http://www.reflexive.net/download.php?CID=4381&CN=Reflexive.net&AN=Wik%20&%20The%20Fable%20of%20Souls&AID=135&FN=WikFableOfSoulsSetup.exe&DCID=0&DID=9279385

操作方式：鼠标左键吐舌头或喂食（按住鼠标左键不动，可粘附在物体上，这时晃动鼠标能进行特殊动作），右键跳跃。

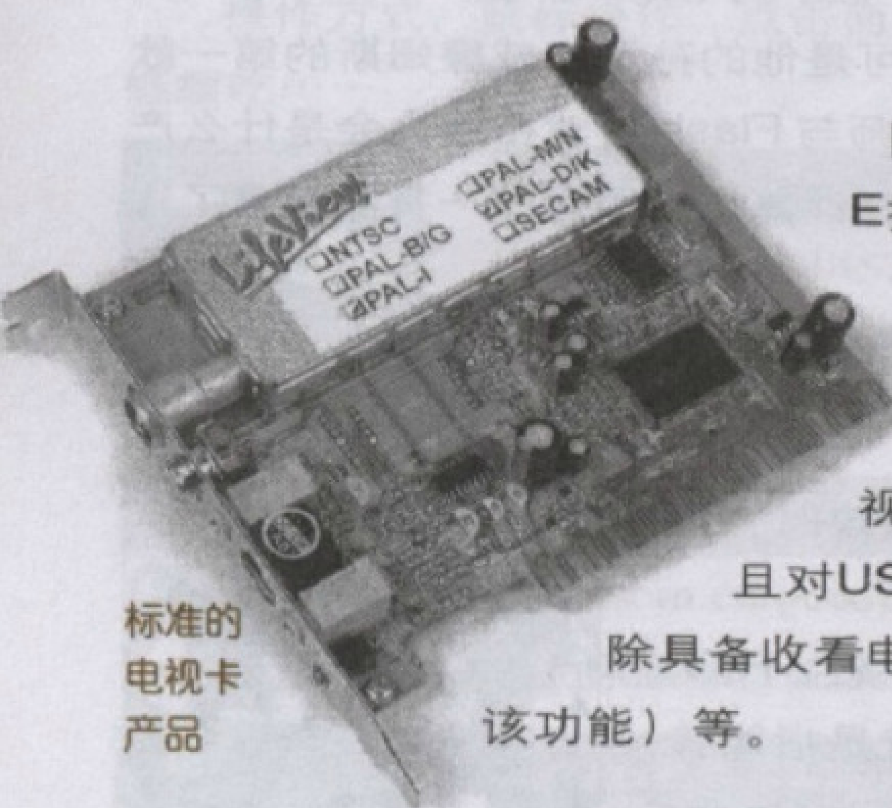
集技巧、趣味、策略于一体的精品2.5D游戏，曾荣获2005年第七届IGF独立游戏节大奖。WIK是只传说中的神话精灵，虽长相丑陋，但心地善良，时刻惦记着行动不便的伙伴，经常在自己吃饱喝足的时候还不忘给伙伴送东西吃，游戏就在这样的背景下展开。任务其实并不难，你只要捕捉画面里所有的猎物，再丢到地面上给伙伴食用即可。但条件是WIK一定得在同伴从画面最左方走到右方尽头前，让它把所有的东西吃光，任务才算完成（还真不浪费粮食啊）。游戏初始会先让玩家练习怎样操控主角，了解一些特殊的跳跃技巧，WIK必须用最迅速且无误的跳跃方式，才能满足伙伴的食欲（注：IGF，Independent Games Festival是汇集世界顶尖“独立游戏开发小组”创意产品的游戏节大奖，相当于休闲游戏界的“奥斯卡”）。

你还在为和家人抢电视机遥控器而苦恼吗？为电脑配备一款电视卡，花费不多，而获得的不仅仅是一台可达85Hz刷新率的高清晰度电视，还有许多娱乐新功能。



化蝶飞——全面挖掘电视卡潜能

■四川 一居



标准的电视卡产品

目前市场上专门与电脑连接并接收电视节目的硬件主要有3种：一是采用PCI或PCI-E插槽的内置电视卡，二是USB接口的外置电视盒，三是使用D-Sub连接的VGA电视盒（适用CRT显示器）和XGA电视盒（适用CRT和液晶显示器）。VGA和XGA电视盒无需电脑主机即可使用，安装方便，缺点是不具备录制、编辑等功能（且多数低档电视盒只能提供60Hz甚至是50Hz的刷新率），适合只想利用显示器看看电视的用户。而USB电视盒可录制节目，有即插即用、便携性好的优点，但价格较高，且对USB接口带宽有较高要求。而内置电视卡虽然在安装和操作上更复杂，但功能强大，除具备收看电视的功能，还能利用电脑进行节目录像、视频采集和压缩、收听广播（需硬件支持该功能）等。

准备篇——产品选购浅说

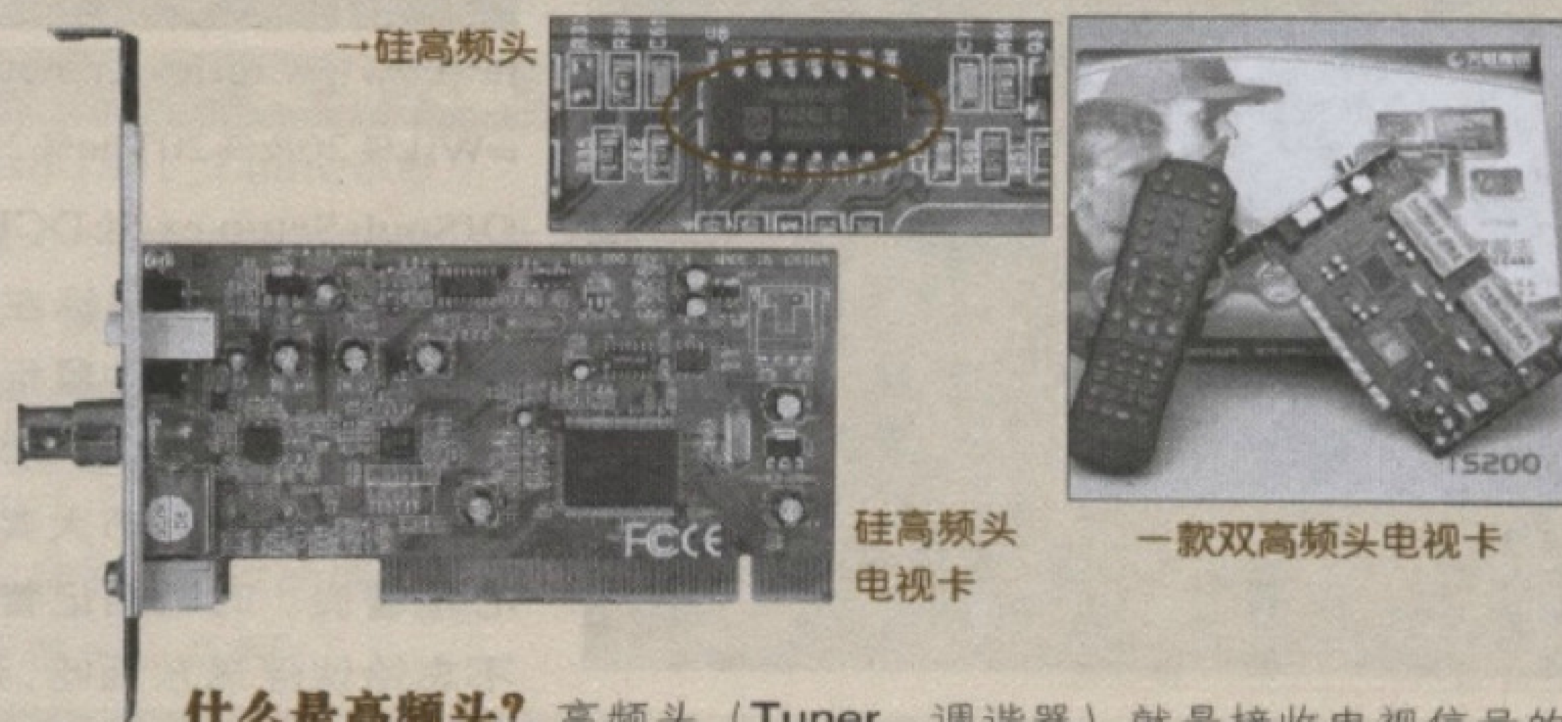
关于电视盒/卡产品的选购，我们已在《大众软件》2004年第13期的《暑期电视盒（卡）导购指南》作了详细介绍，本刊老读者可翻出来参看一下。为方便新读者了解，在此重新介绍一下电视卡的基本选购要点。

(1) 7130芯片可首选

视频主芯片是电视卡的核心元件，对普通读者而言，我们推荐首选采用飞利浦SAA7130芯片的低端电视卡，其整体性能和其他几款SAA713X芯片产品相比并无太大差别，且价格低廉（市价200元左右）。而像Conexant BT878A芯片的产品已过时，Conexant 2388X系列芯片的性能虽然不错，但价格稍嫌贵了。

(2) 不必过于在意高频头

电视卡上金属盒状的东东（现在也出现了非常小的硅高频头芯片）就是高频头，它是电



硅高频头电视卡

一款双高频头电视卡

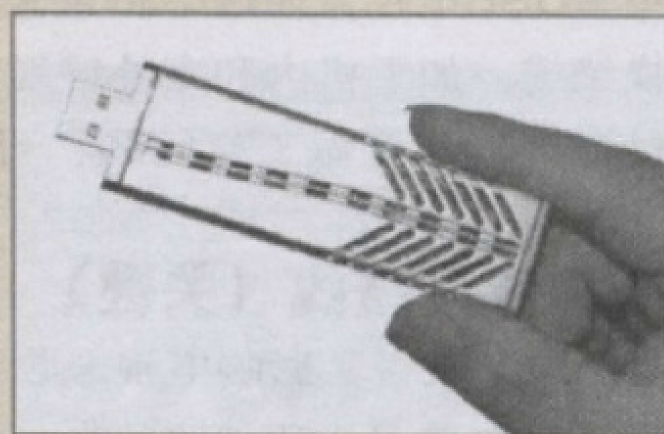
什么是高频头？ 高频头（Tuner，调谐器）就是接收电视信号的调谐器，可分为模拟高频头和数字高频头（硅高频头，Silicon Tuner）。后者虽然体积减小，但画面质量相对不太好，且芯片发热较大。单高频头的电视卡使用画中画功能时，两个屏只能有一个播放即时电视信号，而采用双高频头就能同时播放两个不同电视台的节目。

视卡的主要部件。一般来说，质量不佳的高频头会出现抗干扰能力差、信号接收不好、电视画面模糊、信号弱的台收不到等情况。但选择时也要注意，并不是采用了广受推崇的PHILIPS等名牌高频头，收视效果就一定就好。笔者实践后认为，限于国内的有线电视传输效果（大多数地区有线电视同轴线缆存在质量较差、拉线过长、进入家庭后没有采用专用信号分离器等问题），只要采用的不是杂牌劣质高频头，收视效果都差不多。

（3）稍注意一下做工

按常理，做工越好的电视卡播放质量也越好。做工较好的电视卡一般会大量采用贴片元器件、4层PCB（低档产品普遍采用2层PCB板）等。但做工与价格是一个矛盾，目前电视卡要想达到做工及播放质量皆佳，售价恐怕会与一台21英寸电视机不相上下。此外，价格较高的产品一般多出FM收音/录音、丽音、画中画、高分辨率等功能，是否物有所需，亦要看需求。

新技术特色产品
——U盘型的天敏U800电视棒



它采用硅高频头，界面和功能类似于天敏的其他产品，且同样带有降噪、时光平移、16画面电视墙和节目录制等功能，效果基本接近普通电视卡/盒。

（4）低端产品足够用

就目前100～500元左右的电视卡及USB电视盒来说，以笔者的经验，150～200元的电视卡或200～300元的USB电视盒（笔记本电脑适用）足矣。不要过于迷信300～500元的中档电视卡，其收视质量不一定就好于200元左右的产品。

硬件基础篇——工欲善其事，必先利其器

1.电视卡的安装与使用环境

先将电视卡（或USB电视盒）在相应插槽（接口）中装好，然后连接包括CATV闭路线（同轴电缆）在内的各种线缆，并用胶带将遥控器的红外头固定在电脑桌上方便接收的位置，便可开机安装电视卡驱动。用电视卡连接Xbox和PS等游戏机的音频输出时，需为后者的L/R红白莲花音频头配一个标准3.5mm转接头（家电配件店有售），再接入声卡的Line in或电视卡的Audio in接口。





清晰干净的画面看起来才赏心悦目

对同房间内有电视机的用户，为和电视机同时使用一根进户线缆，可选择有线电视分配器/分频器。市售分频器一般支持5MHz～1000MHz频宽，附送多只有线电缆头和固定螺栓，最好选择具备高隔离度、双向传输、全屏蔽、抗干扰的产品，但一般分频器都没有放大功能。普通锌合金压铸的分频器价性比较高，一般在10～20元。同轴电缆约在0.5～2元/米，一般选择1元/米左右带金属屏蔽层的标准线即可，并叫商家做好接头（做接头要注意质量）。



信号不好，中央一台也有干扰纹

在电视卡收看质量不佳的情况中，有90%以上是家中的接收信号不良所致。这里面既有有线电视网的问题（如果电视机清楚则是家里连线的问题，否则应让有线电视服务商解决外部线路问题），但更多的还是家中的75欧同轴电缆接头连接问题：有的是内芯与外部的屏蔽线搭上了，造成画面出现大面积平行线干扰；有的是内芯接触不良造成个别台雪花闪烁，还有的是由于用户并线太多，造成信号严重衰减，应加装分频器或放大器（市价25元左右）。

实际使用时，如果同一个线路在电视机上清楚，而电视卡上有毛病，首先检查电视卡是否安装准确，电脑机箱内是否存在干扰（一般很少出现，因为高频头都有金属屏蔽

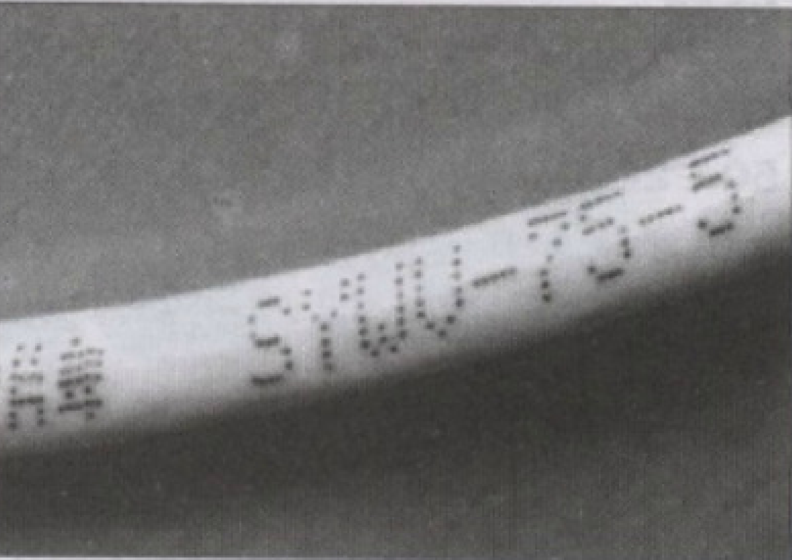
小提示： 个别频道模糊不清，雪花干扰严重是信号弱的表现。（1）低频段个别台模糊不清（特别是中央一台），原因多是闭路线或终端盒接触不良，可检查接头或终端盒的内部安装情况，或更换一条线或终端盒。（2）高频段个别台模糊不清，原因多是终端电平太低，可加放大器提高终端电平、调整线路。（3）整个频段中有个别台模糊不清，特别是增补频道，原因多是受到外来干扰，可检查闭路线屏蔽层接触情况，并查看线路是否太靠近外来干扰源（如微波炉、冰箱等大功率电器）。

罩），可将电视卡换个插槽试试，并将机箱外壳“接地”（与埋入土壤中的非燃性物质用的金属管道等连接）。如果是USB电视盒通过USB延长线收视，则可直接插上或更换线缆。如果机内和室外线缆都没问题，那很可能就是同轴电缆的接头做工有问题，可做重点检查。

2.关于闭路线（关键）

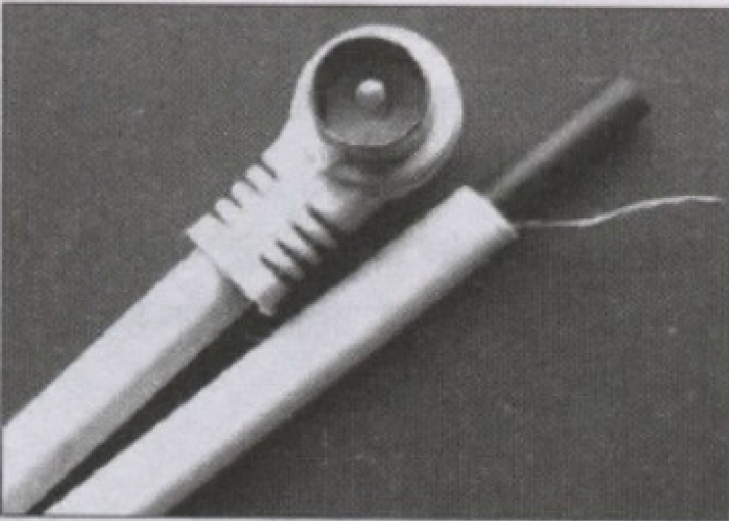
通常来说，影响电视卡收视质量的最重要因素来自75欧同轴电缆（俗称闭路线）。所以使用电视卡遇到这方面困扰，不要先怪卡有何质量问题，而应先检查线缆。

有线电视常用的是进行模拟传输的75欧姆同轴电缆，由内芯导体（硬铜线）、绝缘介质、外导体（屏蔽层）和护套4部分组成。



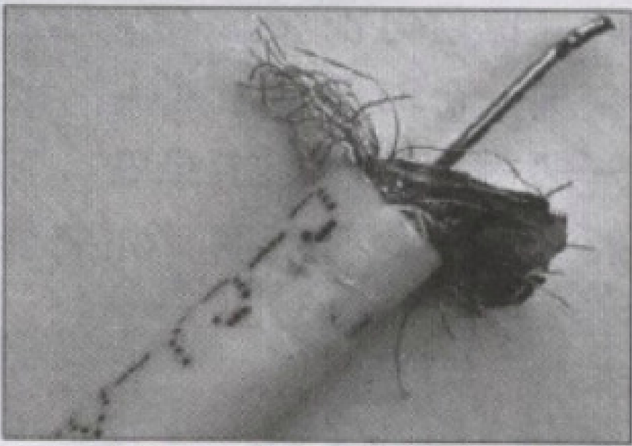
线缆上的标示

（1）外观标示辨别。某线缆上标示为“SYWV-75-7”，其中75为特性阻抗75欧，75后面的-5为芯线绝缘外径为5mm。这个很重要，一般用户线缆不要低于5（CATV支线干线为7，主线为9），那种标示为3（3mm）或更低的线缆传输质量较差（如果装修时户内预埋线是这类劣质线或接线质量不佳，那就回天无力了）。

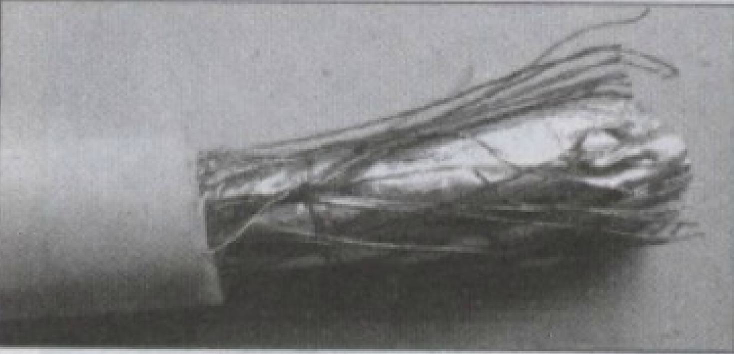

其实成品电缆也有很多偷工减料的，这根劣质线居然只有一缕编织网线，无铝箔，传输线缆为几根铜丝

（2）屏蔽层的铝箔在防止干扰方面有重要作用，剖开护套层，观察编织网线和铝箔层表面是否保持良好光泽，是否具有一定韧性。

（3）高质量同轴电缆外护层都包得很紧，可缩小屏蔽层内间隙，防止空气进入造成氧化。

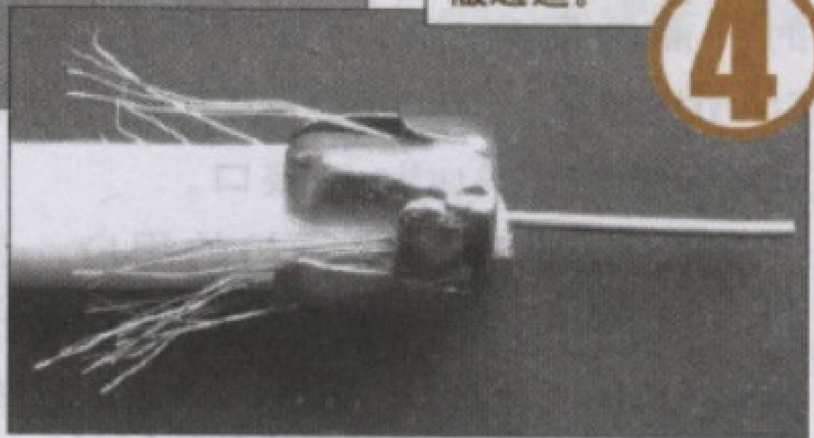

自己做的线有完整屏蔽层

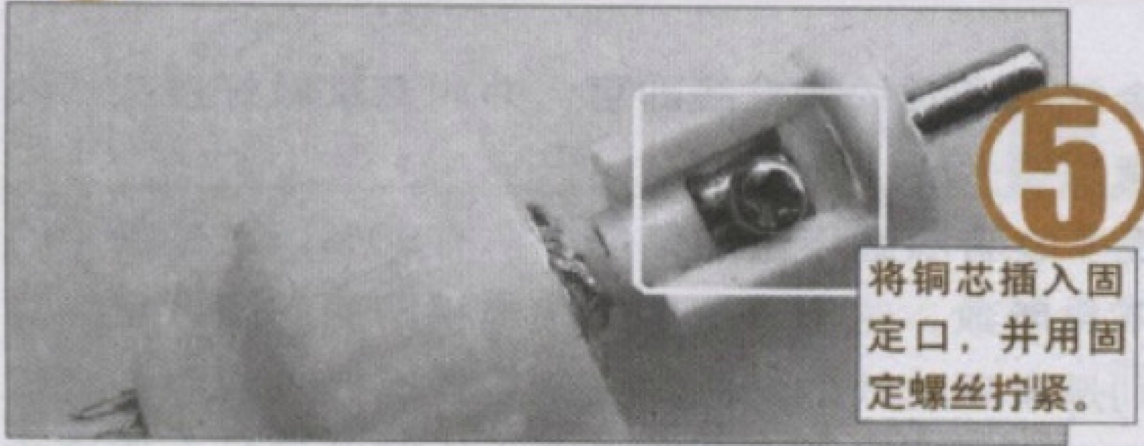
使用中的不断插拔、商家制作或成品的电缆做工不过关，都会让电视卡收视质量不佳，有兴趣不妨亲自DIY一下这根线的接头：

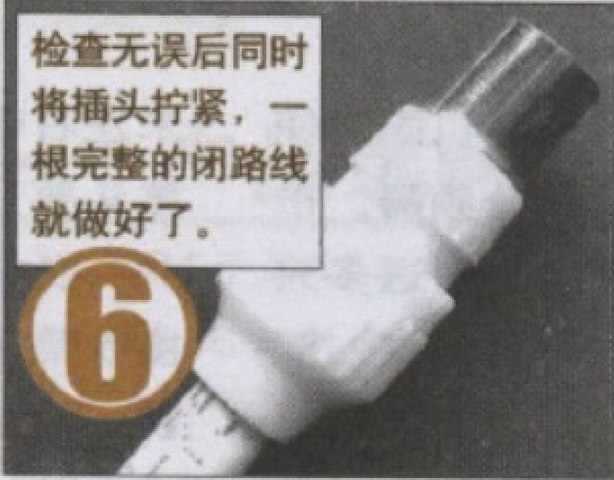

①首先用小刀剥去电缆的外层护套，剥离时不要伤到里面的金属网线。


②将编织网线取散，向四周均匀外折，同时剪掉露出的铝箔。


③剥去芯线绝缘层露出铜芯，芯线长度应和到插头的芯长一致。


④套上金属编织网线固定器并使之良好接合，以便能与电视卡的天线接口相接触，构成完整屏蔽通道。


⑤将铜芯插入固定口，并用固定螺丝拧紧。


⑥检查无误后同时将插头拧紧，一根完整的闭路线就做好了。

标配软件篇——电视卡的基本玩法

现在电视卡（包含USB电视盒，下同）标配软件功能越来越强大，主流产品提供的驱动/软件一般已具备以下功能：

（1）接收全频道电视节目（包含增补频道），可多屏显示、预览电视节目，并自定义图像亮度、对比度、饱和度、色度等。

（2）捕捉高品质动态或静态画面，采集画面清晰、顺畅；支持多种压缩格式，配合优化的DVD压缩算法制作成VCD、SVCD、DVD。

（3）一些电视卡驱动光盘中还自带视频编辑、图片特效功能软件，可用于制作个性化电子相册，编辑个性化图像片段和制作个人影片专集。

一般我们只需使用标配软件就能获得电视卡的主要功能（下文以一款普通的天敏电视卡及其随机软件为例介绍）。

1.收看电视

目前主要电视卡厂商的产品驱动安装已基本实现自动化，装好驱动及其配套应用程序后。如果厂商有提供的话，安装驱动时都最好选择WDM版，它能支持更多新设备，可增强电视卡系统性能和稳定性。执行应用软件后，首先需要设置相应视频模式，在“视频源”中选择“TV”（如果需要连接VCD或游戏机等其他视频设备，则应选择AV或S-Video），在“高频头制式”中选择中国内地用的PAL-D，在“音频输入”中选择声卡“Line In”，其他选项保持默认即可。



电视卡自带收视软件效果还不错

电视制式——视频信号是一种模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像，信号的细节取决于应用的视频标准（或称“制式”）。目前世界上彩色电视主要有NTSC、PAL和SECAM制式，目前尚无法统一。中国内地采用的是PAL-D制式，在选择高频头制式时可选择PAL或PAL-D。

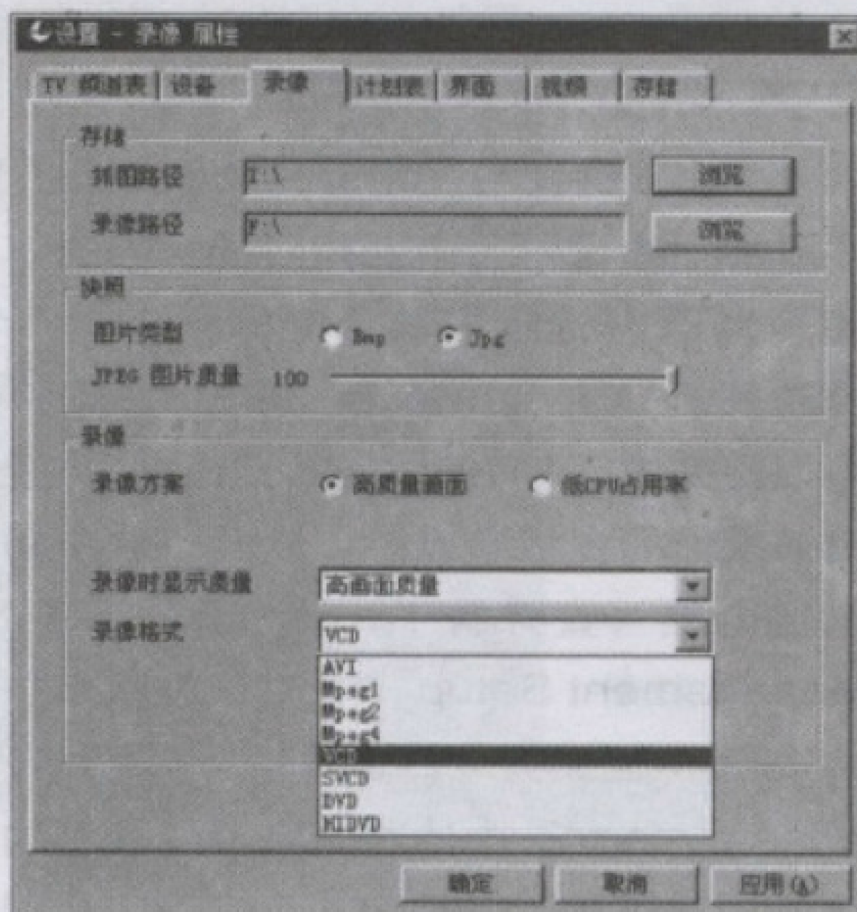
在软件主界面中选择“搜台”按钮，软件将自动搜索电视频道，完成后就可收看了。我们可用遥控器、软件控制面板上的按钮或键盘快捷键切换频道、调整音量。用鼠标右键点击电视画面，在弹出菜单中左键选中“总在最前”选项（关键），这样不会因程序切换而影响收视，可边看电视边上网聊天。此外，我们还可在“设置”→“TV频道表”中自定义频道名称和顺序。

别忘了选择“总在最前”

电视卡连接其他视频娱乐设备：与普通电视机一样，电视卡除可接收全频道电视节目，还能输入DC/DV、VCD、DVD、录像机、游戏机等视频信号，输入方式可是普通复合视频信号和无亮色串扰的S端子信号（音频信号输入需另购莲花头转3.5mm的转接头）。这样我们也可利用显示器来观看录像、玩游戏机或录制其传过来的视频信号，比如将老录像带通过电视卡转录为其他格式的视频文件，录下自己玩的游戏和通关画面等。

2.一般录像

视频抓图、录制电视（或其他视频源）是电视卡的基本功能。一般来说，只需拥有256MB以上内存、赛扬700MHz以上CPU，就完全可用软件来进行实时录像和压缩。当然，更高的电脑配置会对录制性能和效果（比如选择效果更好的视频编码器、更高的编码率）大有帮助。录制电视前，最好先选择硬盘中较大的单个或多个分区作为存储器，在“设置”→“存储”选项中可设定“保留空间”大小和“最大录像长度”等。



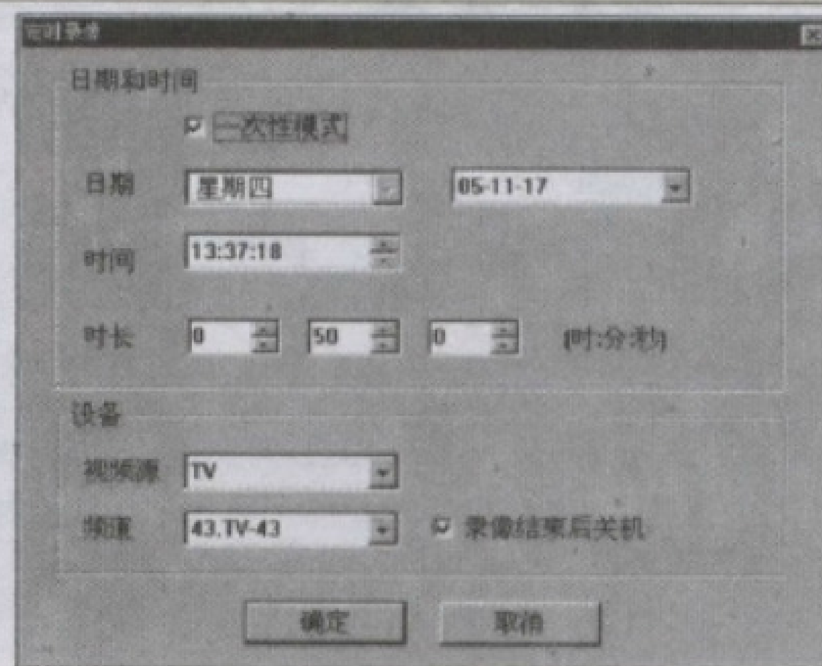
录像设置

在“设置→录像”中可根据电脑配置高低，选择“高质量画面”或“低CPU占用率”两项，而“录像时的显示质量”中选择“中等质量”即可。“录像格式”中有多种选项（与系统中安装的视频编码器有关），可根据视频保存需要选择。但多数情况下笔者建议选“VCD/MPEG1或AVI”方案，因为目前国内有线电视的分辨率只有250～300线（少数开通数字电视的地区也不过500～600线），以VCD（250～280线）或SVCD（350线）格式录制即可完美重放电视的画质，且录制文件较小，VCD播放机兼容性也最高。

电视的清晰度：DTV/LDTV（200～300线）即普通清晰度电视，主要是对应现有VCD的分辨率，是目前有线电视的主流。SDTV（500～600线）即标准清晰度电视，主要对应现有数字电视的分辨率，图像质量为演播室水平，常见标准有480i和480p等，中国内地部分地区已开始试运营。HDTV（1000线以上）为高清晰度电视，图像质量可达到或接近35mm宽银幕电影的水平，目前只有1080（1080i/1080p）和720逐行（720p）被认为是HDTV高清晰度电视（1920×1080i、1280×720p都是指高清电视机的显示格式，一般简称为1080i和720p；i=Interlace，即隔行扫描，p=Progressive，即逐行扫描），目前内地极少有地区开通此标准的节目。

3.定时录像

很多用户白天上班，晚上要睡觉，又不想错过半夜或白天上班时间的精彩电视剧或球赛，那么定时录像功能就能发挥作用了。

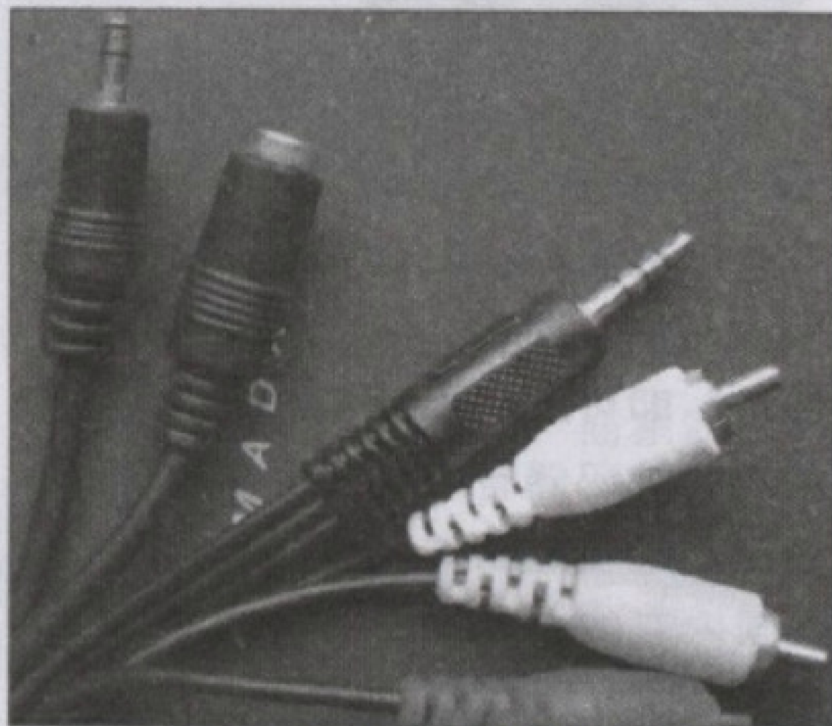


定时录像设置

小技巧： 取消系统登录框的方法——在Win9X中可依次进入"控制面板"→"网络"→"配置"，将"主网络登录"选为"Windows登录"；在Win2000/XP中，进入"控制面板"→"用户帐号"，将相应帐号密码删除。

可在软件主界面中选择"设置"→"计划表"，选择"添加"并设置"日期和时间、时长"，然后选择"视频源"为TV，选择需要录制的频道，并勾选"录像完成后自动关机"，点"确定"即可。

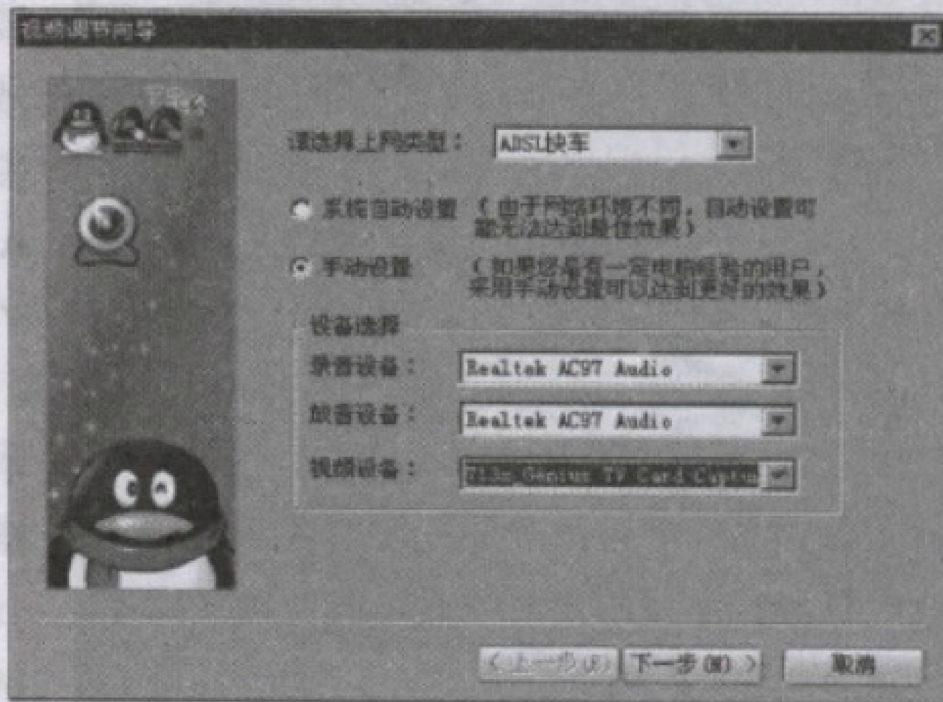
要完成录制，我们还要让电脑主机能定时自动开机（如果你的主板未提供自动开机这个功能，就只好多费点电让电脑一直开着了）。在BIOS设置中选择"Power Management Setup（电源管理设定）"，将"Resume by Alarm"设为"Enabled"，再将"Date Alarm"和"Time Alarm"中的时间按需要开机的时间来设定（一般提前10分钟），设定完成后保存设置即可。这样到时候电脑就会自动开机进行录像。要注意的是电脑主机必须保持电源接通，不要设开机密码和系统登录密码。还有，别忘了让电视软件随系统自动启动，并将屏幕保护和系统节电功能取消，以免影响正常录制。


数码相机需要的转AV连接线

4.视频聊天

现在主流电视卡大多兼容流行的第三方可视电话和视讯会议软件，通过电视卡上的AV或S端子输入口，只要配备AV摄像头、数码相机或模拟/数码摄像机（视频输出功能）和麦克风，就可与世界各地的亲友通过Internet面对面地"聊天"。

实现方法很简单，先将上述设备AV或S端子视频输出线插入电视卡上相应插口，打开电视卡播放软件，将视频源设为"AV或SV"，选择与AV摄像头、数码相机或模拟摄像机相同的"电视制式"。接下来打开AV摄像头、数码相机或模拟摄像机的电源并将其设为视频输出，就可在电视卡播放软件中看见通过这些设备捕获的画面，也可将画面录制到电脑硬盘中保存。


QQ中也能使用电视卡

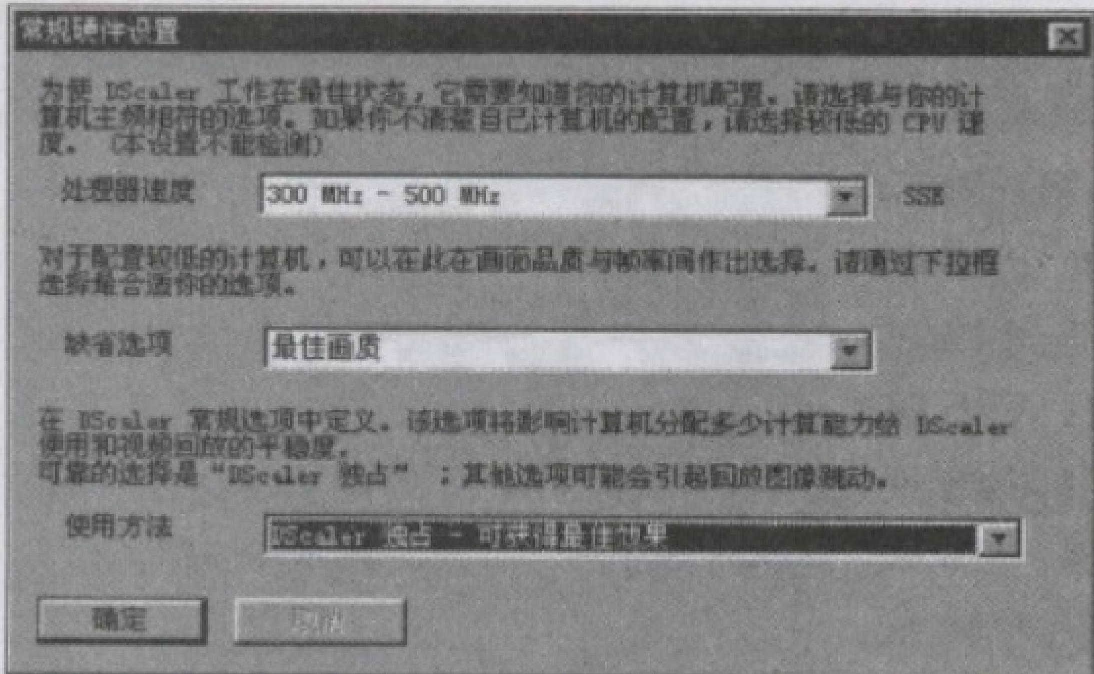
如果需要将这些设备用作视频聊天的摄像头，只需在IM软件中选择电视卡为捕获设备，即可实现视频聊天。

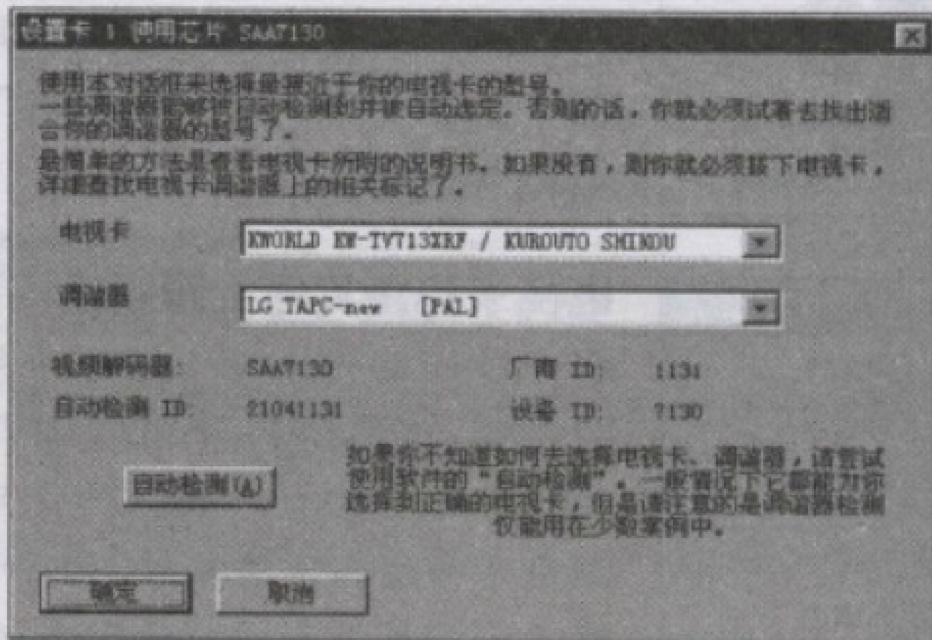
第三方软件篇——进一步发掘电视卡的特色应用

用电脑需要软硬兼施，硬件需要有众多软件的支持，才能物尽其用，让大家玩得更尽兴。上文介绍的电视卡软件功能较全面，但某些电视卡自带的TV程序功能和效果都不能令人满意，尤其是图像拖影、清晰度不够，缺少视频调控功能、视频采集只提供AVI和VCD两种选择等，难以满足要求较高的读者需求。下面我们就介绍一些与电视卡有关的经典软件，相信你使用后会眼前一亮。

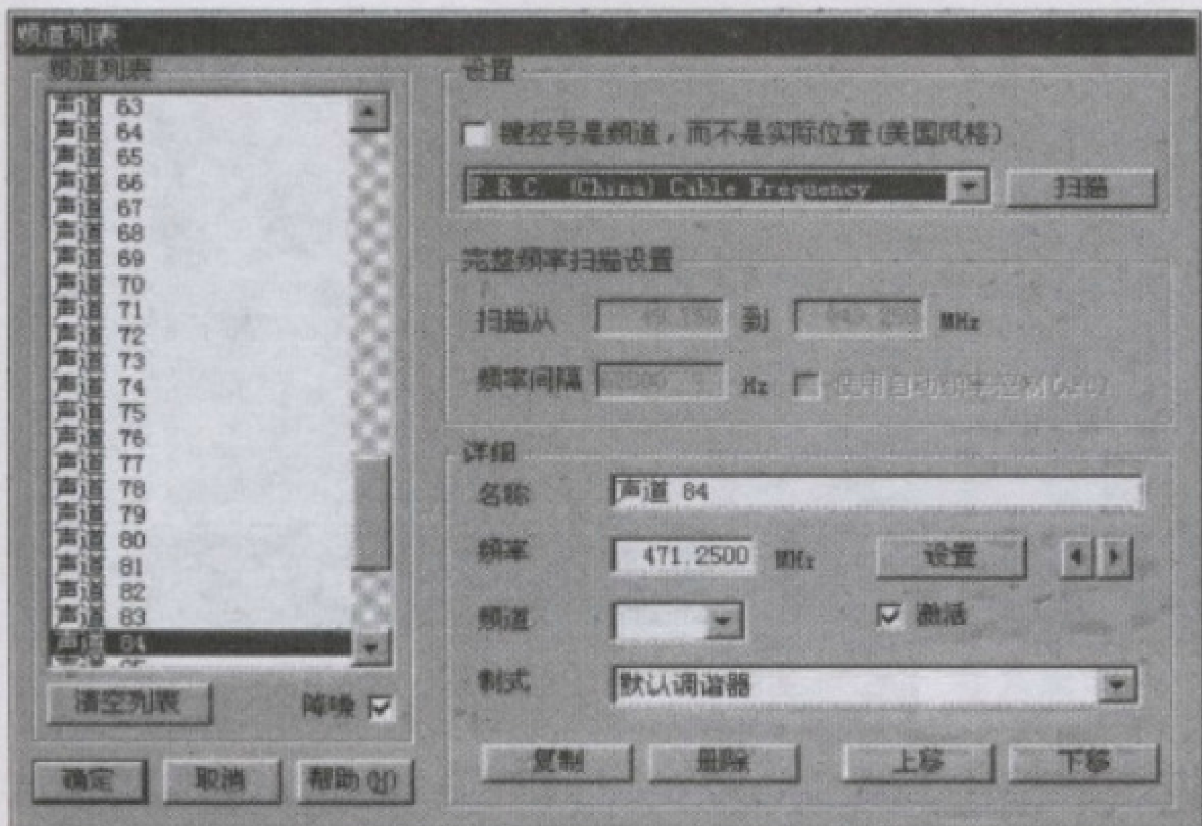
1.DScaler——功能全面的插件及滤镜

DScaler可以说是当前收视效果最好的电视卡软件（建议选择其中文版），不仅支持电视卡类型众多，还提供了许多特定功能，如支持图文电视、视频转换、视频采集（但目前这方面功能较弱）、视频截图、媒体播放等。最特别的是，它针对不同视频类型提供了众多反交错插件及滤镜插件，可使电视卡视频质量达到上佳水平。


DScaler安装后的基本硬件设置采用默认项目即可


可选择相近型号

在选择电视卡和高频头时，如果软件"自动检测"不能找到对应的产品和高频头，可选择同芯片和同厂商的其他品牌型号，也



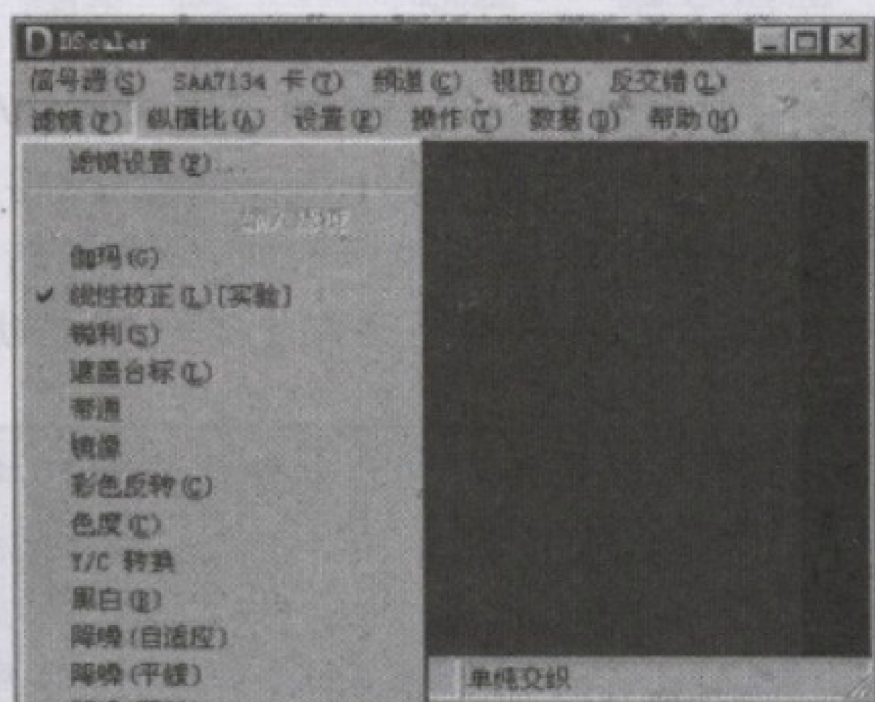
图中“声道”即频道（该中文版翻译错误），105个可存储频道数足够用了

能正常使用。例如卡芯片是飞利浦7130，电视卡型号可选LifeView FlyVideo2000或KW-TV713XRF等带713编号的卡试试，高频头可选LG TAPC-new [PAL]、PHILIPS[PAL]或PHILIPS[PAL_DK]试试。

设置好硬件后，搜台方法是选择主界面中的“Channel（频道）”→“Setup（设置）”，在频道列表中选择中国有线频道“P.R.C.（China）Cable Frequency”，然后点“Scan（扫描）”按钮，软件便可自动搜索并存储可用电视频道，搜台速度极快。

如果没有电视伴音，可看看声卡的“Line in”是否被“静音”了（有的版本DScaler在启动时会自动关闭Line in，其他软件如果工作时无声也可做此检查）。DScaler也同样具备频道改名与排序功能，可试用一下。

DScaler的主要特点就在于它具备较全面的插件及滤镜功能，对这些选项进行合理设置，能使电视画面更清晰、更鲜艳。例如在观看一般节目时设为“Video Greedy（视频低速）及Low Motion（低抖动）”，可获得不错的画质且系统资源占用也较少；观看高速运动的动作片或体育节目时可将“Deinterlace（反交错）”的插件选择为“Greedy 2 Frame”；使用PS及更老的游戏机玩游戏时，可选“老游戏”模式并进行一些调整，获得较好画质。大家不妨多尝试一下这些功能，以选出适合自己电视卡的最佳效果。



丰富的插件及滤镜

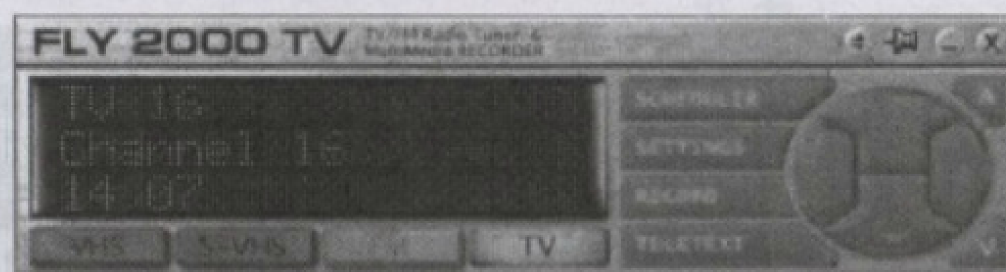


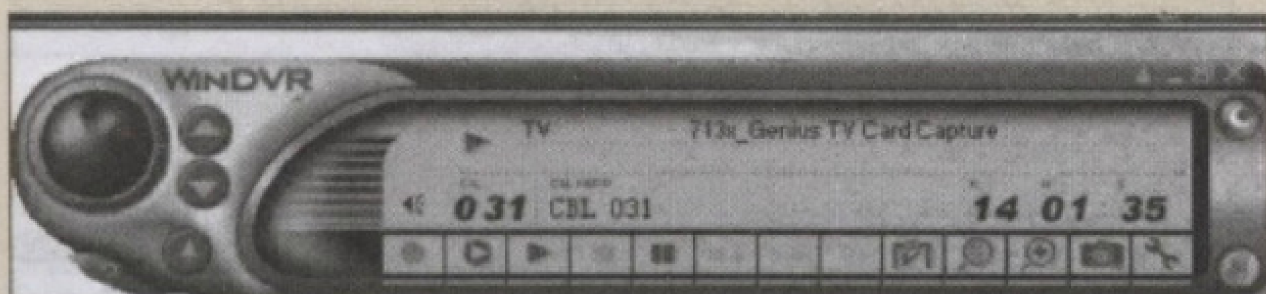
合理设置滤镜后，DScaler的收视效果极佳

而DScaler具备的“Filters（滤镜）”功能也就是电视特效功能，不同滤镜可通过不同方式改变像素数据，以达到对图像/视频进行抽象、艺术化的特殊处理效果，能在一定程度上让画面看起来更赏心悦目，而且一些滤镜功能玩起来还是很有趣的。例如“锐利”滤镜能使电视画面更清晰锐利，“降噪”滤镜能使画面更干净，“遮盖台标”滤镜能消除（模糊处理）一些电视剧中难看的广告角标，“黑白”设置可让你重新回味黑白老影片的感觉，“彩色反转”设置可让你体验照片底片的特效等。滤镜可单独应用，也可多个在一起混合使用（但配置太低的机器要注意，多个滤镜一起用较耗系统资源）。

2.Fly2000TV——收视录像好帮手

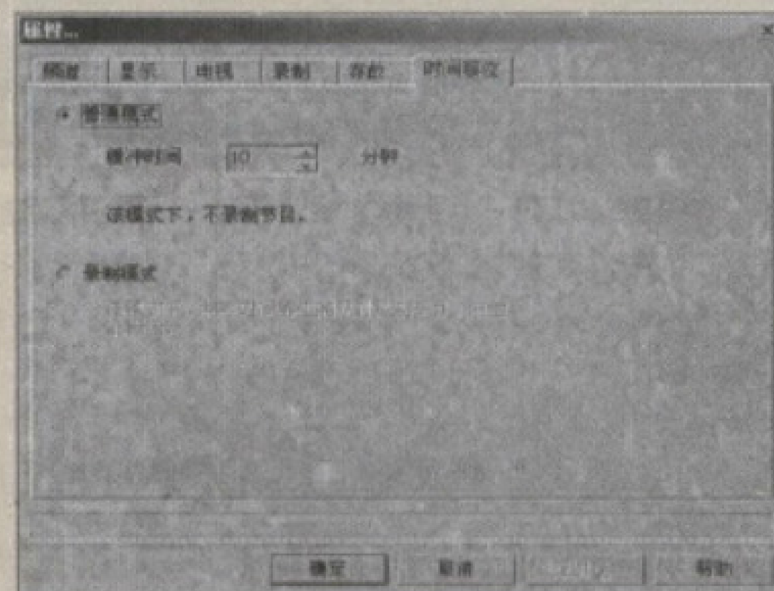
Fly2000TV是俄罗斯人以LifeView FlyVideo 2000（朗视飞影2000）电视卡为基础开发编写的TV程序，也是第一款专门针对PHILIPS 713X芯片编写的程序。经过多次版本更新，





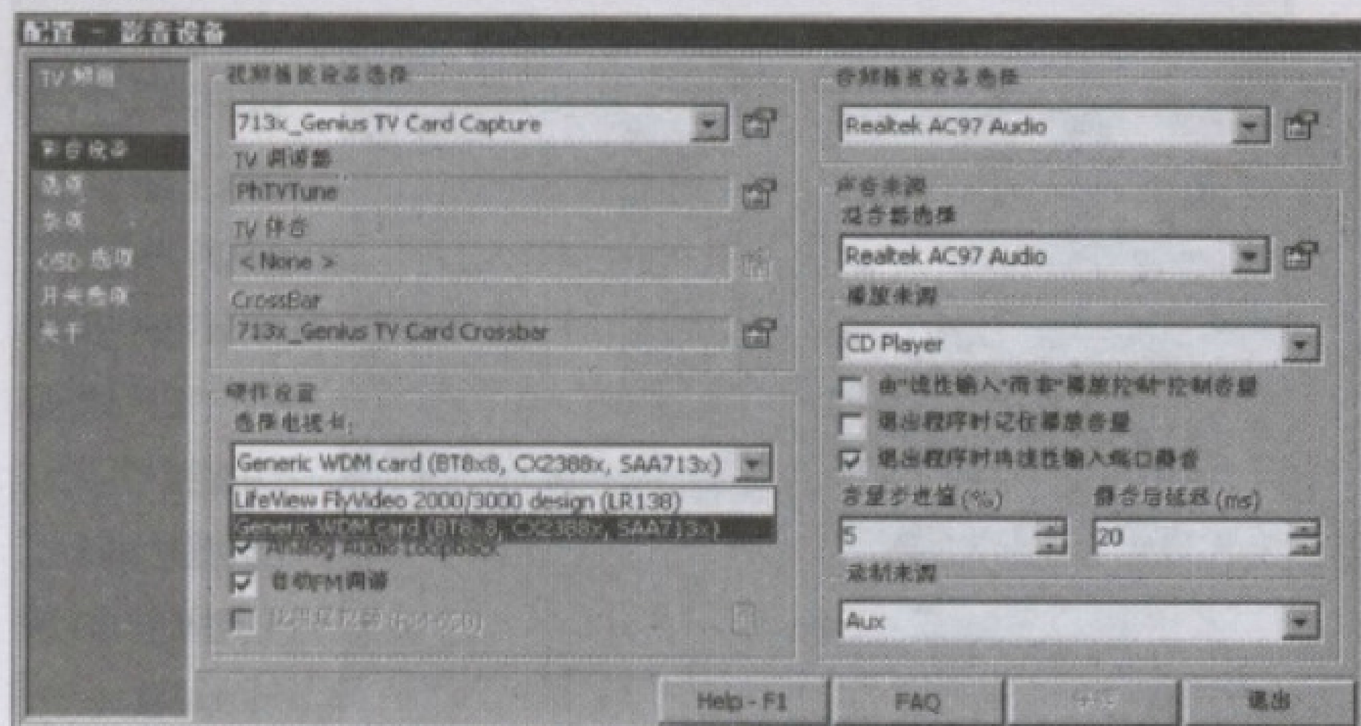
WinDVR：与WinDVD同门的WinDVR也是一款常见的优秀电视卡专用软件，设置简单易用，图像效果上乘，画质细密柔和，是在电脑上观看或录制电视和视频的较好选择。其多视频预览窗口支持频道冲浪和电视控制功能，同时简单易用的视频质量控制简化了录制过程。

WinDVR能实现所谓的时光平移（Time Shifting）功能，其原理是将影像档案暂时储存在硬盘中，能观赏不小心错过的电视画面。



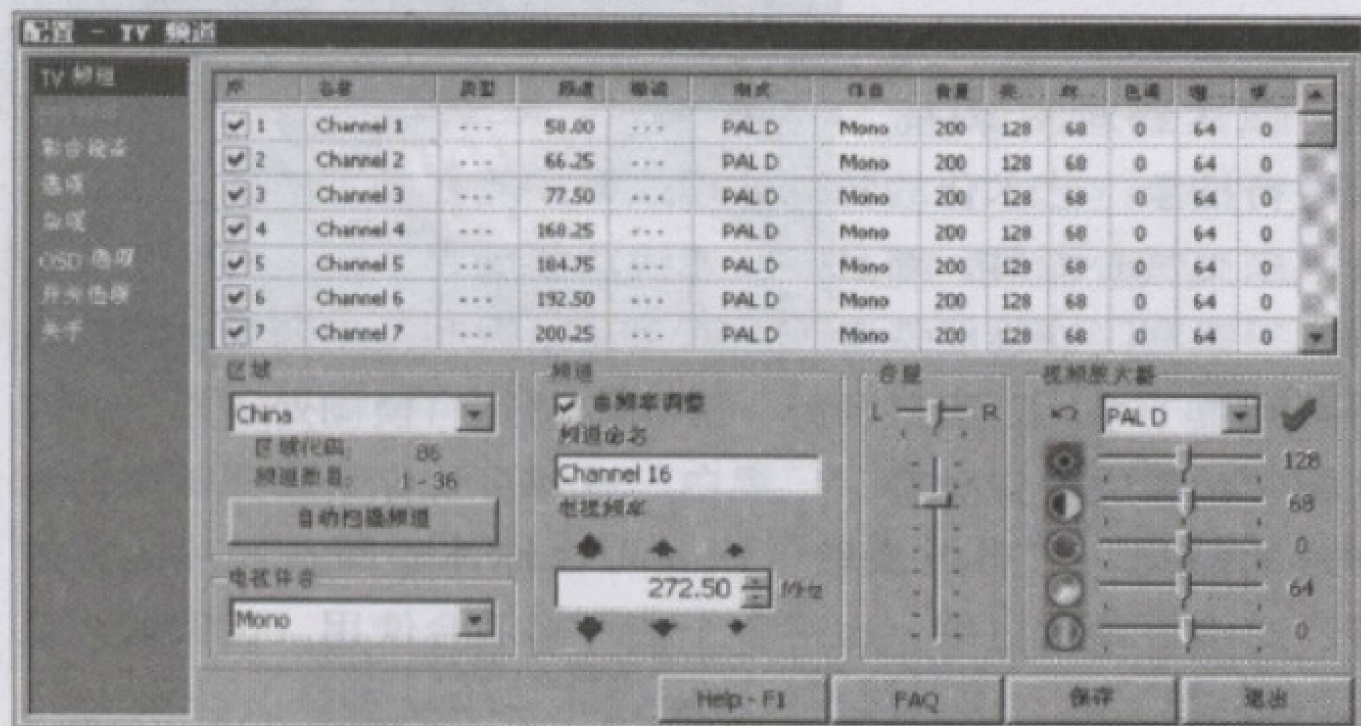
时光平移功能设置

Fly2000TV已可支持BT8X8、PHILIPS 713X和CX 2388X系列芯片。它的程序很小，但功能强大，视频音频效果上乘，采集格式丰富。

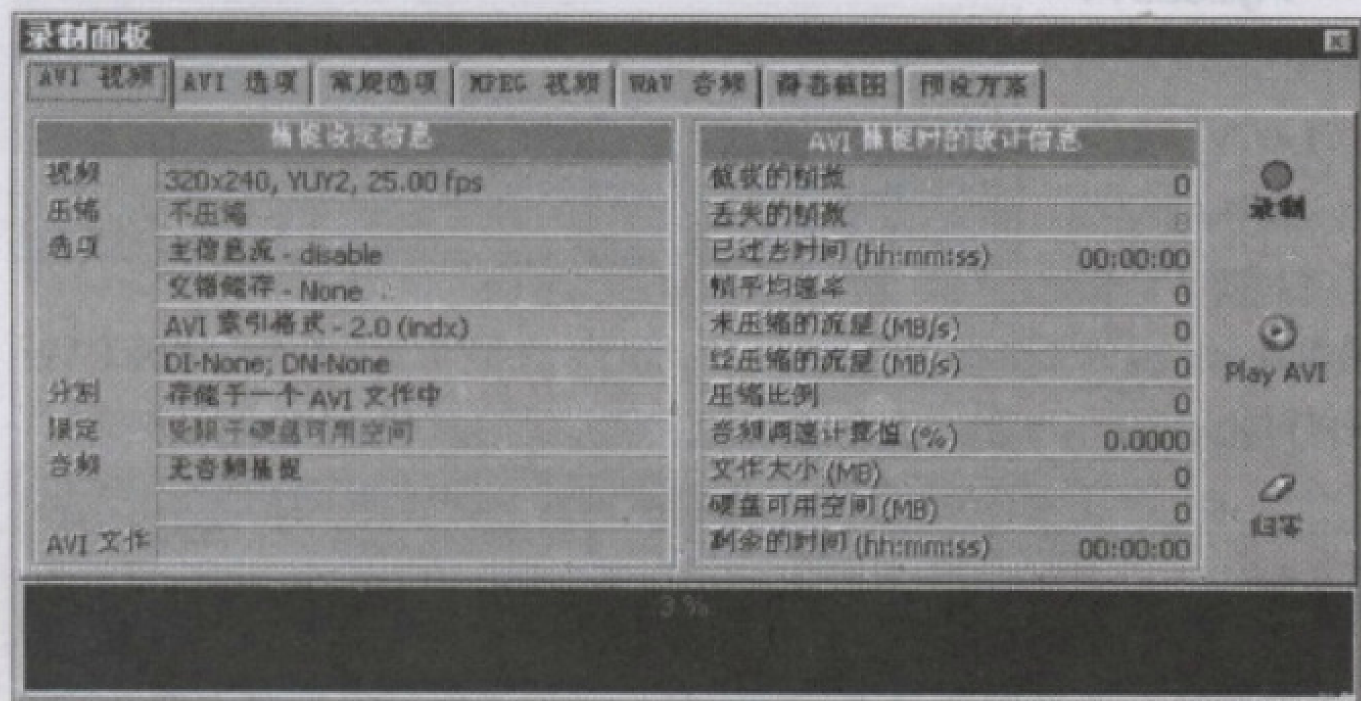


Fly2000TV的基本配置

Fly2000TV有中文界面插件，下载后解压缩到Fly2000TV\LangRes目录下即可。该软件的设置很简单，点击主控界面中的"Settings（配置）"按钮，选择"Options（选项）"，将"English"改为"Chinese"就变为中文界面，然后点"Save（保存）"。在该界面中选择"影音设备"，将"选择电视卡"中选为"Generic WDM card（BT8X8、PHILIPS 713X、CX 2388X）"即可。

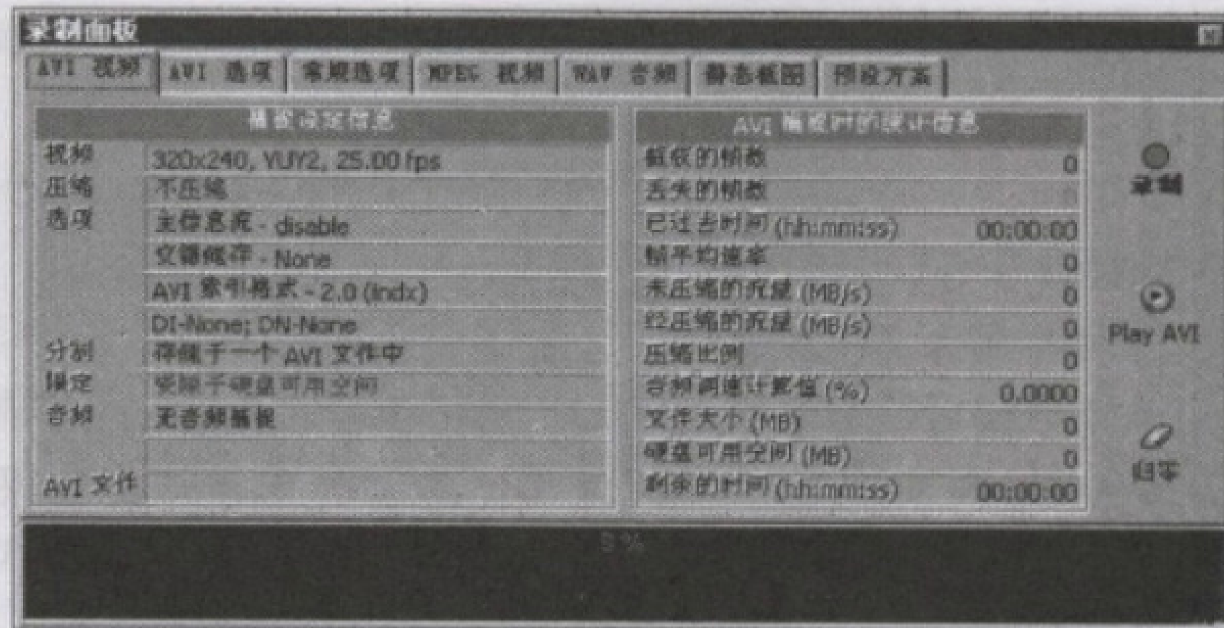


切换到"TV频道"，在"区域"中选择"China"，点选"自动扫描频道"按钮即可自动搜索电视频道。通过键盘上的上下左右等键也可进行频道、声音等调整。



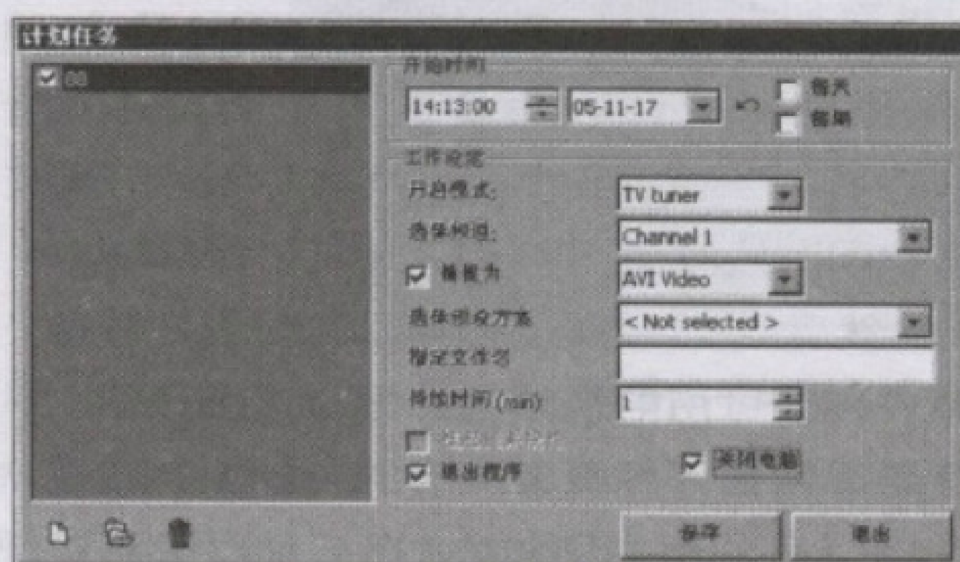
在"选项"中选"视频信号处理"，可对清晰度、去除隔行、去除噪声等进行调整，其效果改善较明显。当然，这些调整也要根据电脑硬件配置而定，像"去除隔行模式"里"Blended Clipping"效果最好，但对CPU等资源的耗费也最大。

Fly2000 TV除能提供良好的画质和音质回放外，其录像（视频采集）功能在电视卡软件中也是很强的，通过安装不同的音、视频编码器可进行VCD、SVCD、DVD、AVI、



全面的录像功能设置

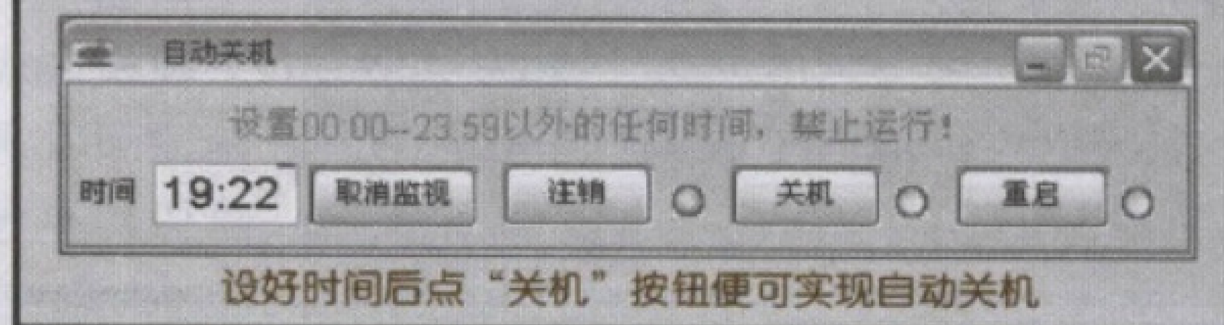
MPEG1/2/4等格式的录制（如常见的RM、WMV等编码器）。一般录制为常见的AVI或MPEG格式即可（高质量格式对硬件的要求较高，对于模拟电视录制有点大材小用）。在Fly2000TV主界面中选择"Record（录制面板）"，在打开的窗口中设置存盘路径、视频/音频格式和频率，然后点红色的"●（录制）"键便可开始录像。



定时录像设置

对自带软件中没有定时录像功能的电视卡要实现定时录像，可选择主界面中"Schedvler（计划任务）"，点开左下角的"添加新任务"，任取一任务名，然后在新建任务前打上勾。设置好"开始时间""模式""频道""视频类型"等，选中"退出程序/关闭电脑"两个选项，并在"配置"→"选项"中将"Windows启动时加载程序于系统栏"打上勾，然后按上文中介绍的方法，在BIOS中设置好电脑自动启动时间即可。

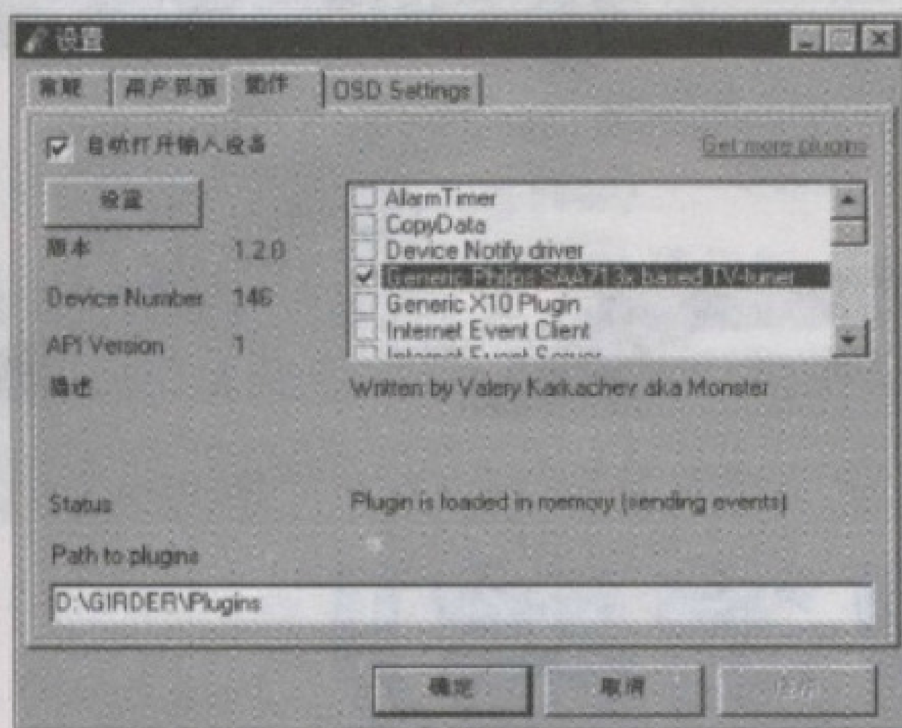
小技巧： 利用定时关机软件实现定时关机更直观便利，这样的软件有"阿达自动定时关机器""e族自动关机""智能关机（iCloseDown）""Windows定时关机系统""886定时关机器"等，可随便选择一款使用。



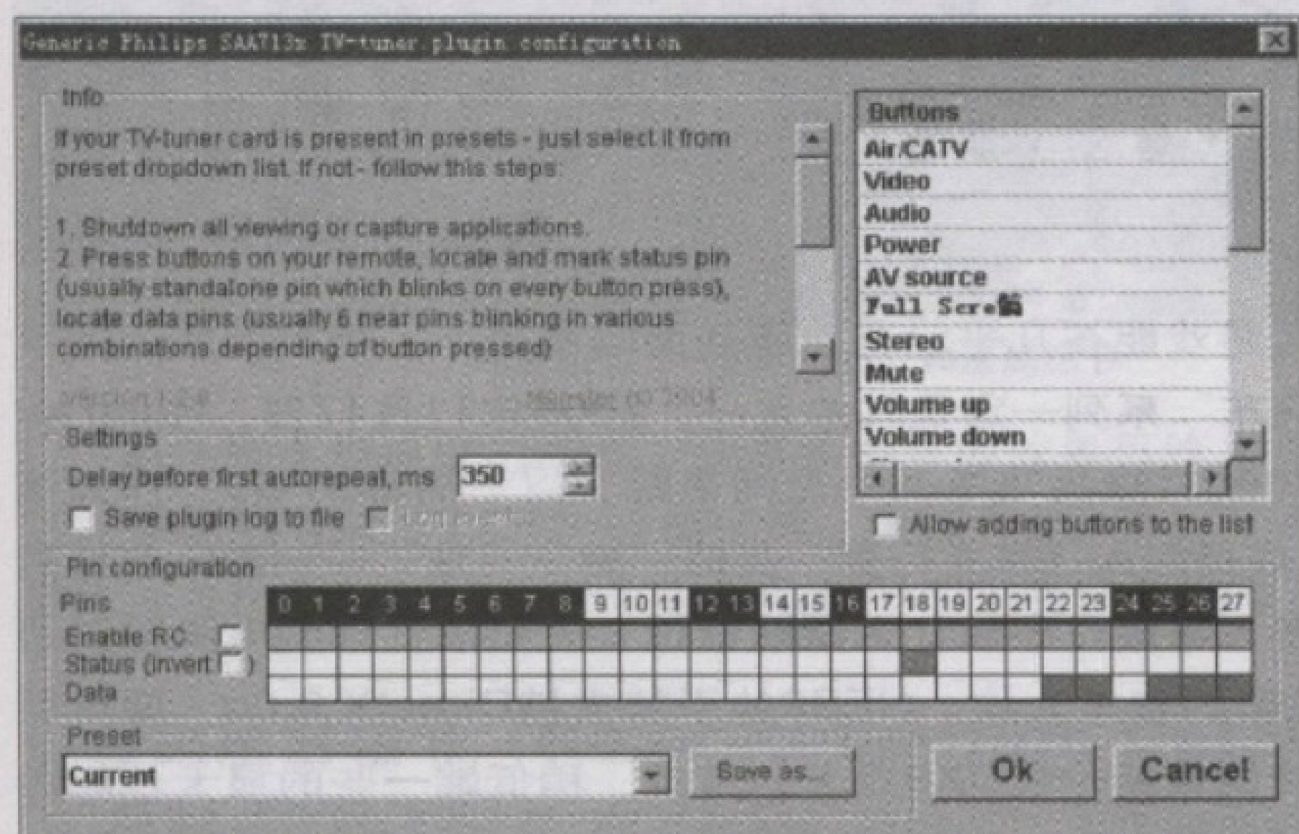
设好时间后点"关机"按钮便可实现自动关机

3.Girder和SlyControl——通过电视卡遥控电脑

电视卡上的红外遥控器除可控制电视卡的播放外，通过Girder和SlyControl等软件还可控制其他电脑程序，实现全功能的电脑遥控。下面笔者就以Girder为例简单介绍使用方法。

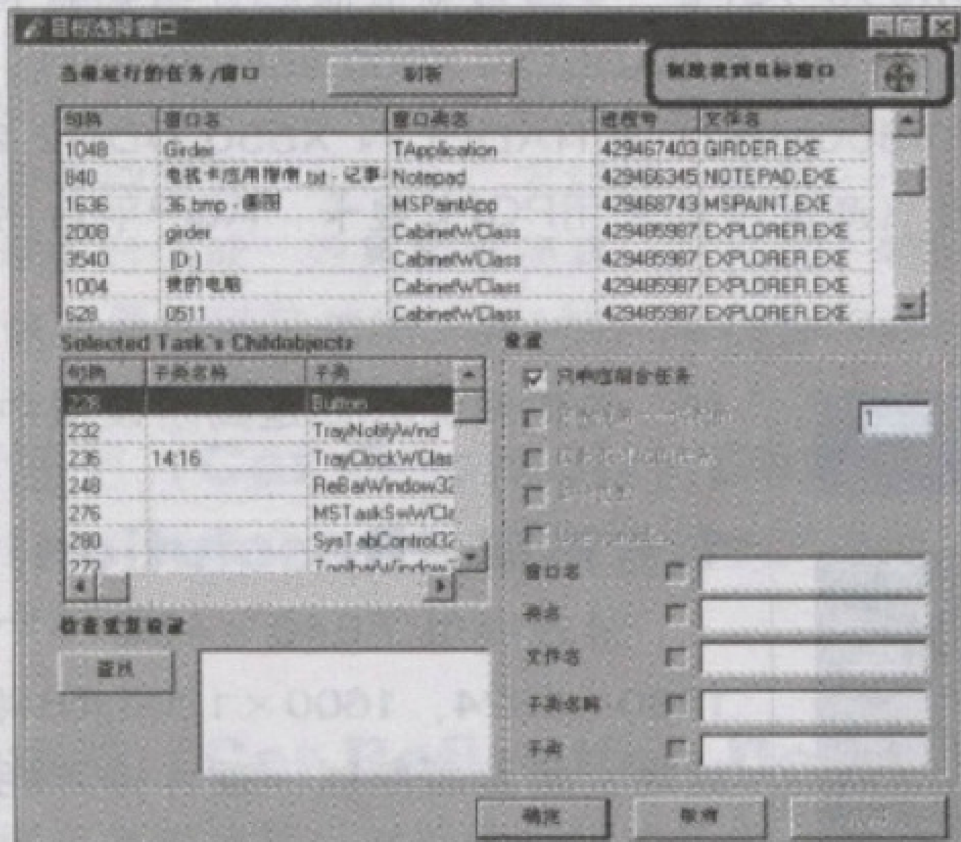


在设置窗口中选择“硬件插件”，在“自动允许输入设备”项上打勾，在“输入设备”栏选中“PHILIPS SA713X……”的设备，这时“设置”按钮会由灰色变为黑色。



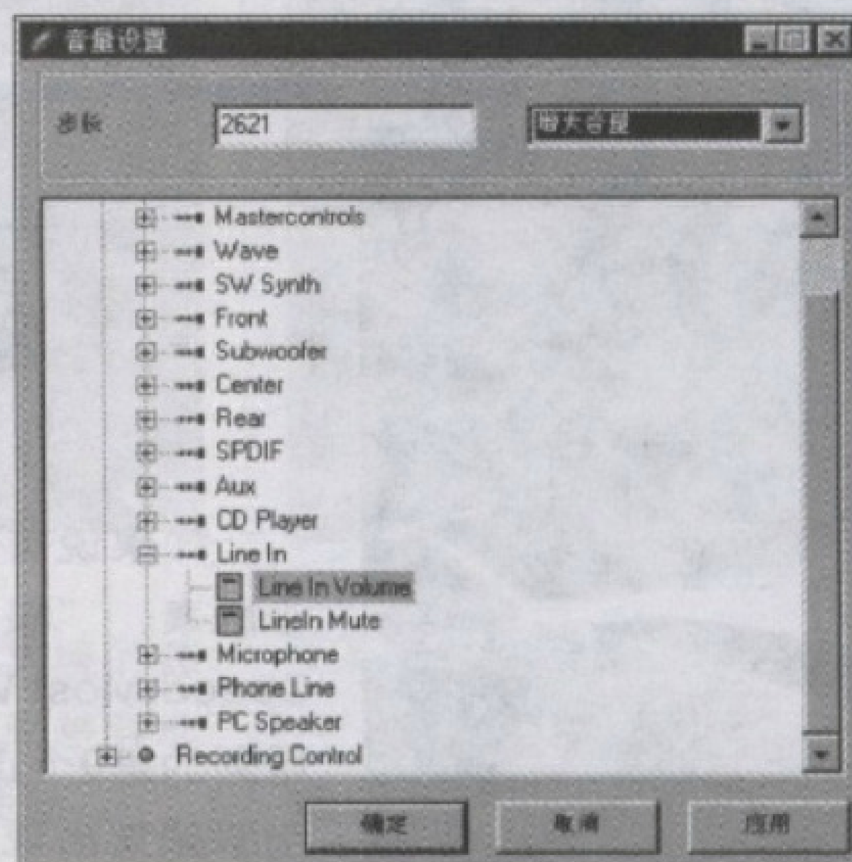
单击“设置”，正常情况下可测试到红外遥控器上各按键的正常电平。然后在“常规”→“浏览”中找到一个.gml配置文件，双击把它填入，并勾选“自动载入设置文件”。

BT8x8芯片电视卡可直接使用Girder，而PHILIPS 713X系列芯片电视卡的用户要先下载一款第三方开发的713X芯片补丁，并将其复制到该软件目录的Plugins目录内。然后打开Girder.exe，在设置中选择“User Interface”，在“Language”栏选择“Chinese”，先将Girder转换为易用的中文界面。



例如要打开/关闭某程序，在右边“窗口”选项卡的下拉列表中选择相关操作，然后单击“应用”按钮，再点“目标”按钮，此时会弹出“目标选择窗口”，将对话框右上方的靶心标志用鼠标拖到已运行的对应程序窗口中后，再松开并“确定”。

.gml配置文件是Girder自带的示范文件，包含多种软件控制命令及音量控制等，但这并不意味着你可直接使用它，因为软件安装路径并不一定相同，用户电视卡的遥控器也不一定相同。所以我们还要为这些软件控制命令重新指定路径，再用自己的遥控器重新将这几个程序的按键定义学习（设定）一遍。

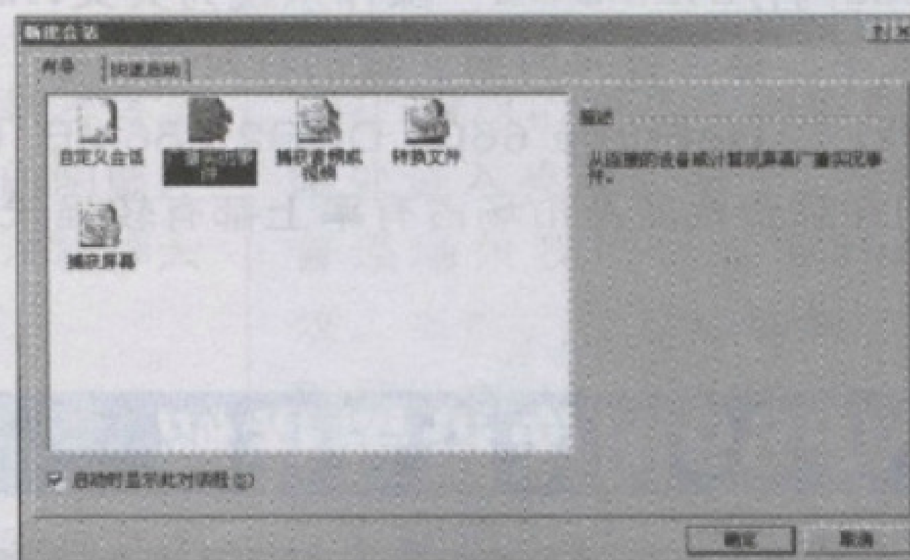


要调整声音配置，找到相关命令组，如选中命令vol+，点击“系统”→“音量”后，在出现的声卡选择中选择“Line in”→“Line in Volume”，再在右上角选择“增加音量”即可。

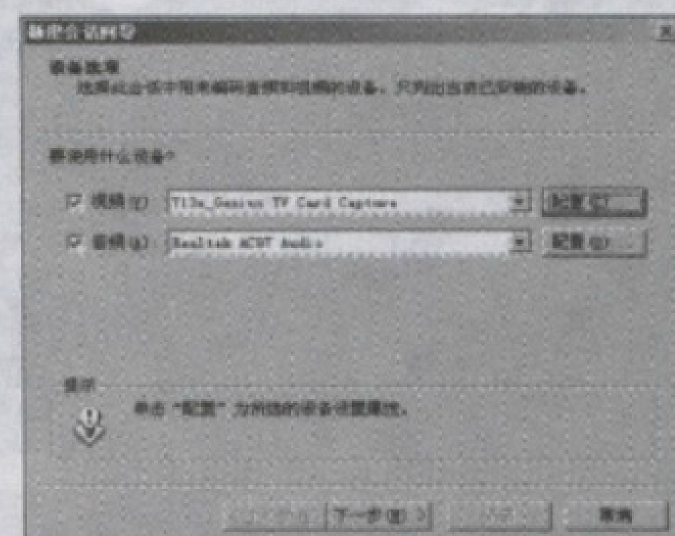
其他设置如法进行即可，限于篇幅不再赘述。Grider可遥控RealPlayer、Windows Media Player、PowerDVD等多媒体软件，网上也有一些相关GML文件，可下载直接使用，或经过简单设定后再用。

4.Windows Media编码器——电视LAN共享

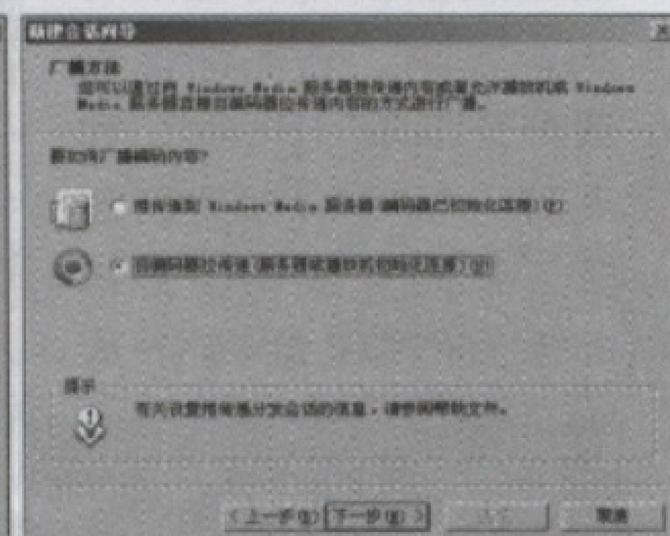
通过Windows Media Encoder编码器，可在LAN（局域网）里“共享”电视卡，让网内所有电脑都能收看。



选择“广播实况事件”



选择音频、视频设备



选择“自编码器传递”

下转93页

关于加密电视：加密电视目前都是收费界面，它采用数字加密技术加密后通过有线电视网络传输，只有已交费并使用服务商提供的解码器的用户，才能识别和还原出准确的电视图像和伴音。判别电视信号中是否有加密信号，最直接的方法就是观察搜索频道时是否有负像或干扰纹错乱的图像。目前网上流传有一些解加密电视的软件，如MoreTV（需要key文件）、CableCrypt Decoder（简称CCD，只适用于BT8X8系列芯片）、CCD-XP32（7130芯片使用DScaler软件加上CCD-XP32，可在WinXP下收看加密台）等，可在一定条件下勉强收看简单加密的电视节目。考虑到版权保护等因素，本刊并不推荐或赞同这种做法。

《极品飞车——无间追踪》显示引擎调教指南



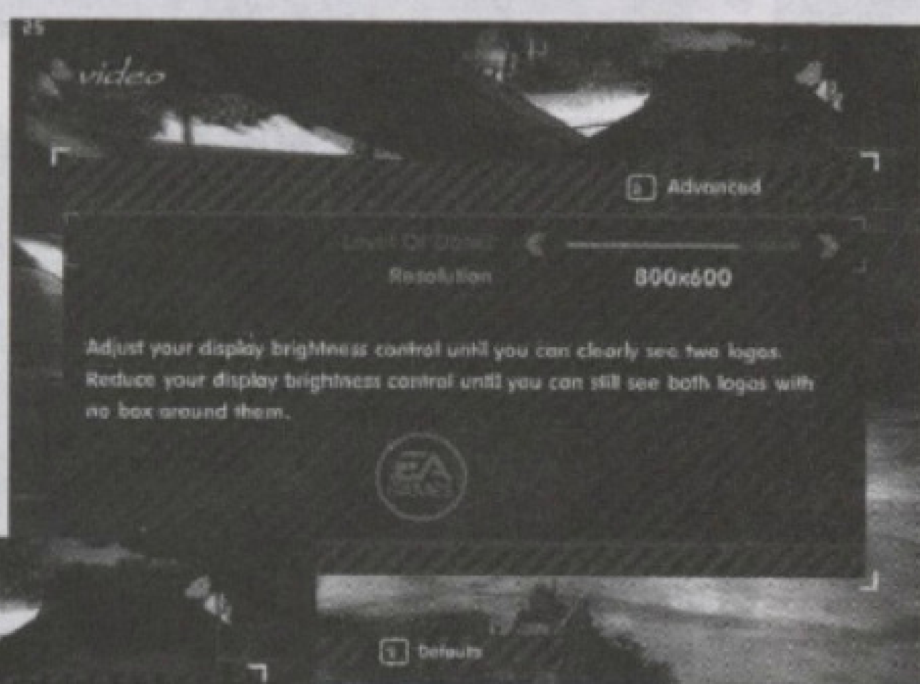
■晶合实验室 别理我

如果说有什么游戏能在几乎没有血腥画面的前提下，极度刺激人的肾上腺素，“极品飞车”系列一定是其中之一。2005年11月17日，Need for Speed:Most Wanted（极品飞车——无间追踪，以下简称NFS9）作为该系列的第9个正式成员加入飞车党行列，类似“酷”“炫”“刺激”这样的字眼频繁出现在各大媒体，不禁让人跃跃欲试。先别急！你的电脑跑得动NFS9么？作为最新的赛车大作，NFS9的引擎支持DirectX 9.0c，要得到最优效能，需要使用最新一代DX9显卡。当然，稍低端一些的显卡也能跑动，那么到底它的胃口有多大呢？本文将通过不同档次显卡的性能对比和调教，给用户提供一份实用的“图像引擎”调教指南。

为避免瓶颈出现在系统其他地方，我们将测试平台的配置提升到一定高度：P4 XE 3.73GHz、Intel原厂955X主板、三星DDR2 533内存512MB×2，操作系统为英文Windows XP+SP2，安装最新公版芯片组和显卡驱动，屏蔽主板集成的声卡和网卡。参考显卡方面，我们针对高、中、低端分别选取RADEON X800 256MB标准版（核心/显存频率为400/700MHz）、GeForce 6600 DDR2 256MB（400/800MHz）和RADEON X550 DDR2 256MB（450/750MHz），它们在综合性能及市场占有率上都有较强代表性（测试中均采用PCI-E显卡，AGP平台用户可参考相应的AGP版）。

NFS9图像设置详解

NFS9的图像设置对画面质量及流畅程度有极大影响，它的图像设置分为低阶（Basic）和高阶（Advanced）两部分，低阶只提供了分辨率和细节程度两个选项。分辨率有从640×480到1600×1200的选择，而细节则有0～4共5个等级。值得注意的是，等级3和等级4自动改变了分辨率，且设置完全一样（测试成绩也证实了这一点）。当然，我们最关心还是高阶设置中的内容。



↑低阶设置菜单

←高阶设置菜单

1.分辨率（Resolution）

游戏提供了640×480……1280×960、1280×1024、1600×1200共6种选择，分辨率越高，画面越细腻，硬件资源耗费也越多。

2.全屏幕抗锯齿（Full Screen Anti-Aliasing）

FSAA可通过多重采样等方式，消除多边形组成的物体边缘的锯齿。它对游戏画质及流畅程度的影响较大，开启后会明显降低游戏帧数。该设置有关闭和1～3档可选（ATI显卡为关闭和1～2档），最高档相当于显卡驱动中4×～6×FSAA的效能。

3.纹理过滤（Texture Filtering）

D3D渲染图像时，必须将三维图像映射到二维屏幕上，该过程被称为纹理过滤，本设置直接影响游戏贴图质量，特别是远处物体的贴

图质量，其中提供“关闭”和1～3档可调。

4.垂直同步（Vsync）

游戏有85帧/秒的最高速率限制，该设置是为液晶显示器提供的，可将速率控制在60帧/秒。

5.环境细节（World Level Of Detail）


环境细节——关闭（左）vs最高细节

虽然赛车是速度的游戏，但真实的环境效果可给人身临其境的感觉。设置项有关闭和第1～3档可选，关闭和第3档之间的效果差异非常大，关闭后环境细节会有极大缩水，看上去就像抽象派油画。

6.道路反射细节（Road Reflection Detail）

玩过《极品飞车——地下狂飙》的朋友一定不会对其镜子般的道路反射效果陌生，NFS9也提供了该选项，不过效果看上去没那么夸张了。

7.阴影细节（Shadow Detail）

动态阴影处理是DX9显卡的一大特色，游戏中我们可看到来自车辆自身和环境的各种阴影，如树木、电线杆、建筑……它们的阴影并非简单贴图而是实时生成，效果相当逼真。打开这一特效会消耗掉大量显卡资源，该设置提供了关闭、第1档、第2档共3种选择。

8.赛车几何细节（Car Geometry Detail）

增加几何多边形能提高物体真实度，该选项只提供了高和低两个选项，差别微乎其微。

9.赛车反光细节（Car Reflection Detail）

真实世界里车身喷漆能反射周围环境的影像，该设置也分为高和低两个选项。

10.赛车反光更新比率（Car Reflection Update Rate）


赛车反光更新比率——关闭（左）vs最高设置

似乎是前一设置的高阶版，我们进行了多组合尝试，发现它对赛车反光效果的决定权似乎还要优先于前者，同时也更消耗资源。该设置共有关闭和第1～3档可调。


真实的雨天效果

11.雨天效果（Rain Effect）

非常好看的特效，会有雨点击打在挡风玻璃上的效果，透过玻璃上的雨滴可看到车外物体因凸透原理而产生变形，相当逼真。可惜我们没有找到一直下雨的赛道，在雨中狂飙的感觉一定非常爽，建议打开。

12.高亮效果（Over Bright）

将天空及游戏画面中明度较高的部位进行高亮处理，看上去反差很大。它实际是HDR特效的实现，初衷是模拟人眼突然从暗处进入亮处无法适应的效果，但即使在普通场景我们也可看到高亮所带来的特效。当然，它对环境细节有一定破坏，特别是天空。

13.视觉处理（Visual Treatment）

可让画面产生更绚丽的效果，似乎空气也有流动的质感。它和高亮效果一样是视觉大餐，但有时吃多了会腻味，同时对环境细节也有一定破坏作用。

为便于对比，我们将低阶设置的“细节程度”和高阶设置中的项目对应关系列表如下：

低阶细节程度	分辨率	全屏幕抗锯齿	纹理过滤	垂直同步	环境细节	道路反射细节	阴影细节
0	640X480	关闭	关闭	关闭	关闭	关闭	关闭
1	640X480	关闭	关闭	关闭	1档	关闭	关闭
2	640X480	关闭	1档	关闭	2档	1档	关闭
3	800X600	1档	1档	关闭	2档	2档	1档
4	800X600	1档	1档	关闭	2档	2档	1档
低阶细节程度	分辨率	赛车几何细节	赛车反光细节	赛车反光更新比率	雨天效果	高亮效果	视觉处理
0	640X480	低	低	关闭	开	关闭	高
1	640X480	低	低	关闭	开	关闭	高
2	640X480	低	低	1档	开	关闭	高
3	800X600	高	高	1档	开	开	高
4	800X600	高	高	1档	开	开	高

NFS9显卡优化测试

需要说明的是，我们对显卡的优化集中在游戏内部设置，而没有调整显卡驱动（全部采用驱动默认设置），这是因为NFS9本身就提供了FSAA和纹理过滤等最重要的画质调节，为简化读者的操作，我们将调整统一到游戏中来。

我们在测试中统一采用LAMBORGHINI的GALLARDO车型，赛道为Ironwood Estates，其中既有林间道也有城市建筑，缺省状态下它是以雨天开始，综合表现力较强。**测试中用Fraps软件记录帧数，成绩以“XX/XX”方式表现，“/”号前面为游戏中最低帧数（代表最激烈、最复杂场景下的可玩性），后面是平均帧数（代表综合可玩性）。**

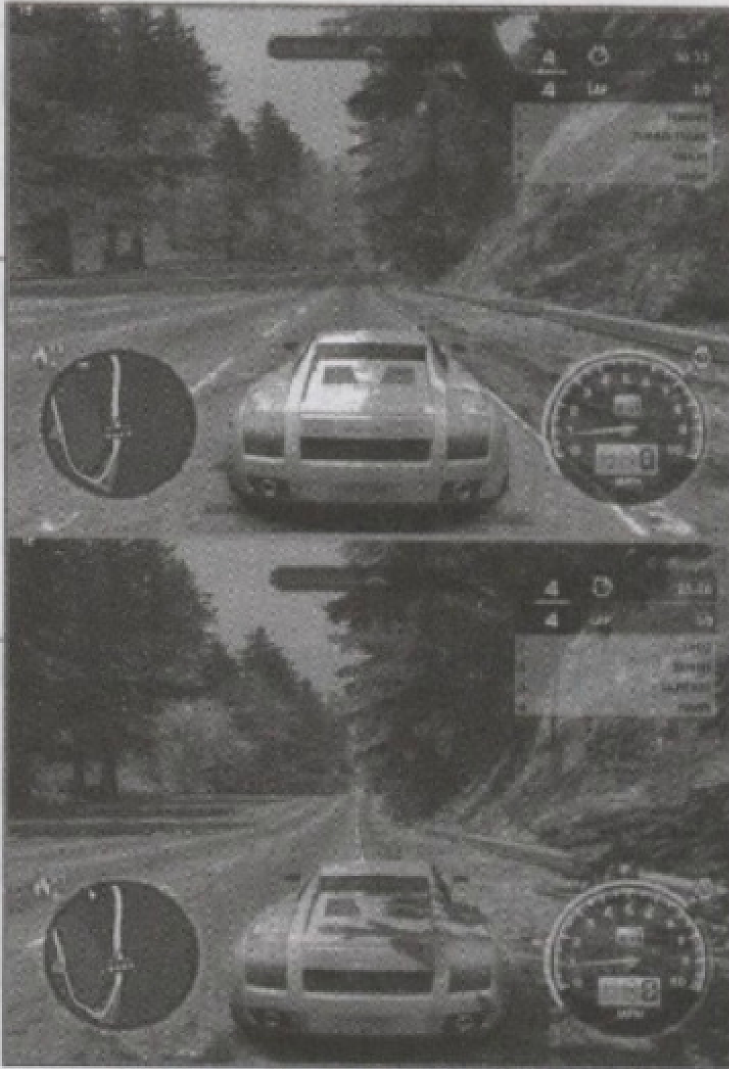
1.主流显卡代表：GeForce 6600

主流显卡是优化的重点对象，这里的测试也最为详细。我们首先在低阶设置界面调用缺省的5个细节程度，然后将分辨率设为1024×768，考察显卡在最常见分辨率下的表现，最后还添加了全部特效打开（设置为最高）的成绩。

（1）缺省设置测试

细节程度	0	1	2	3	4	特效全开	特效全开800X600
测试成绩	45/58.89	44/57.81	43/49.44	19/24.64	18/23.86	13/17.4	19/24.45

NFS9对显卡资源的消耗相当惊人，特别是打开全部特效后，即便在800×600下也仅勉强保持流畅，不过在降低细节（对比设置见上文）后帧数有了大幅提高，可见GeForce 6600级别的显卡完全可在1024×768下玩NFS9，且有一定富余资源。为便于对比和描述，我们**将“细节程度2”所对应的高阶设置作为优化的基准设置**，针对主流显卡的优化测试组合都在它的基础上进行。


车身、地面和山壁上的阴影细节变化非常明显

（2）阴影细节调整测试

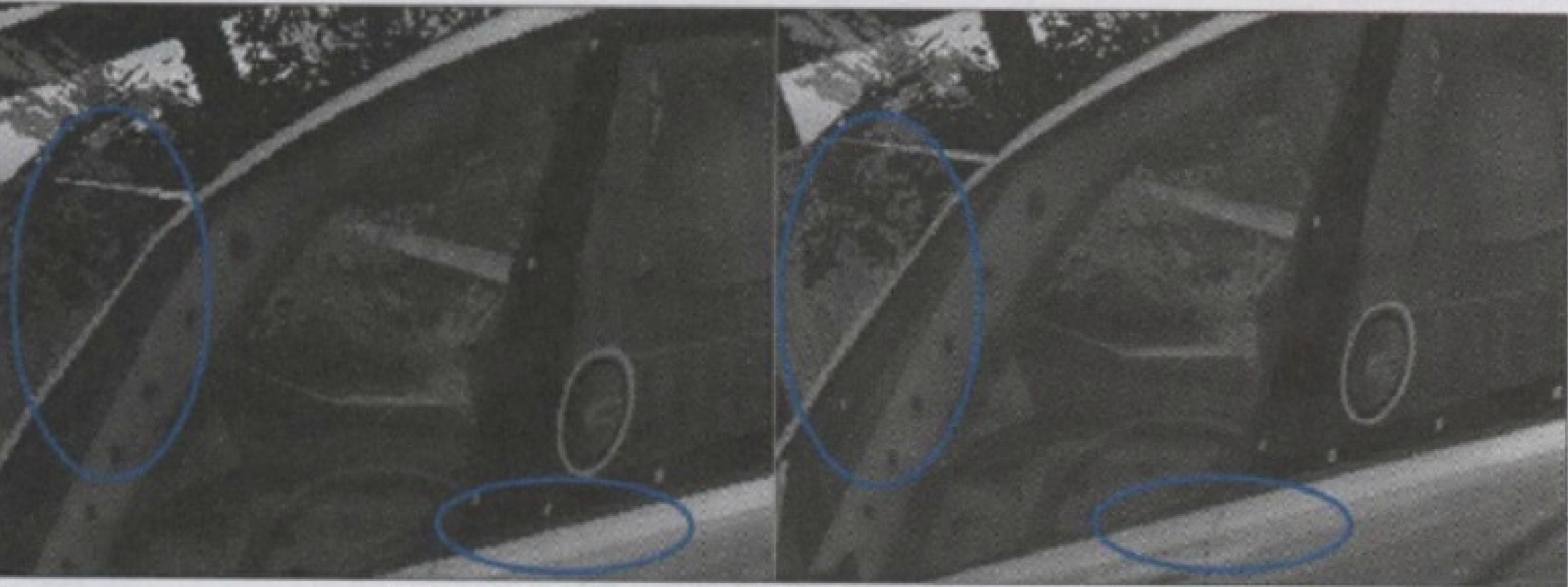
阴影细节程度	关闭	1档	2档
成绩	43/49.44	25/32.05	24/30.9

对游戏速度影响最大的是阴影细节设置，而1档和2档之间的差距似乎不大，重要的是打开特效后游戏的速度玩家是否能接受。显然如果打开它，留给我们优化的空间就不多了。

（3）FSAA测试

FSAA程度	关闭	1档	2档	3档
成绩	43/49.44	36/42.15	25/34.61	23/34.61

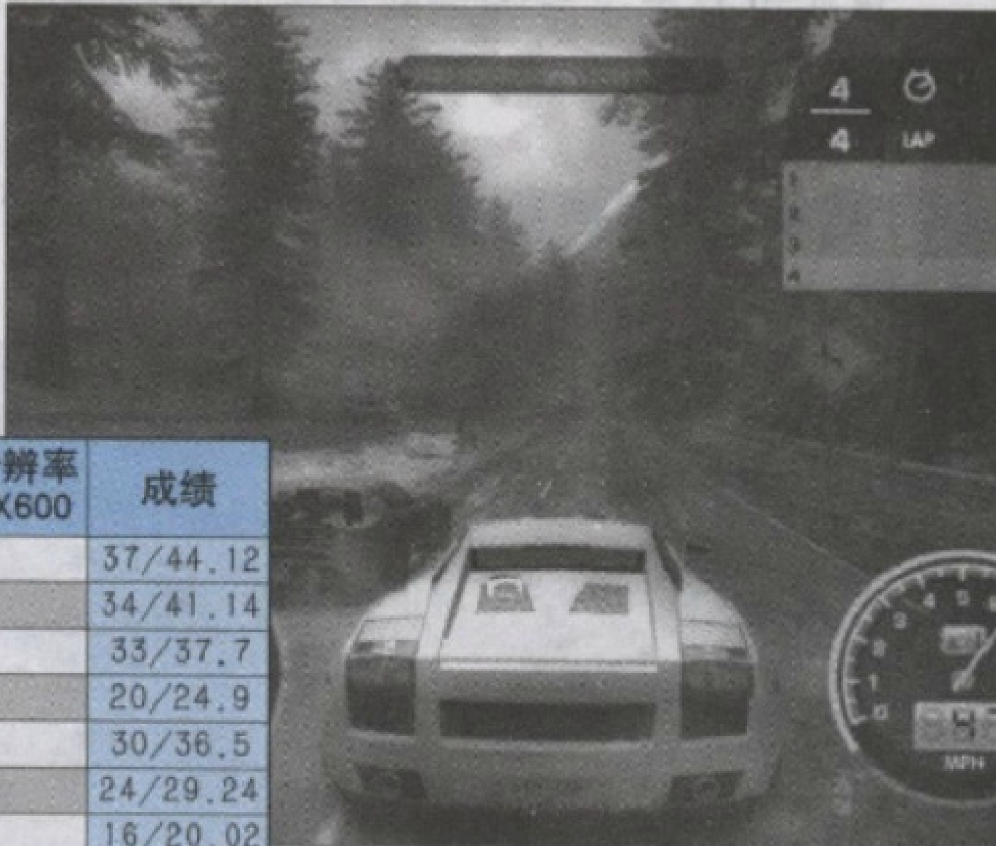
不同档FSAA设置表现各异，1档表现最好，同时也能看到明显画质变化。从画质角度来说，FSAA的视觉效果要强于阴影细节，试想一个边缘全是锯齿的汽车，即便投射再多阴影，也不会让人感到真实。让我们看看它在不同优化组合中的表现。


即便打开第一档FSAA（右），效果依然非常明显

（4）优化组合测试：

对GeForce 6600级别的显卡来说，NFS9有点超前，我们需要牺牲一些画质才能满足约30帧/秒的基本流畅标准。上面优化组合6、7、9具

组合/高阶设置	纹理过滤最高	环境细节最高	赛车几何细节最高	赛车反光细节最高	赛车反光更新比率最高	高亮效果开	道路反射细节最高	FSAA 1档	阴影细节 1档	降低分辨率至800X600	成绩
组合1	√										37/44.12
组合2	√	√	√	√							34/41.14
组合3	√	√	√	√		√					33/37.7
组合4	√	√	√	√	√	√			√		20/24.9
组合5	√	√	√	√				√			30/36.5
组合6	√	√	√	√	√	√	√	√			24/29.24
组合7	√	√	√	√	√	√	√	√	√		16/20.02
组合8	√	√	√	√	√			√	√		19/24.11
组合9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	23/28.21


组合6的画质表现

有相当的代表性。在保证明显减少锯齿的前提下（即打开1档FSAA），6和9都能达到基本流畅的标准；而对1024×768分辨率来说，除非关闭大多数特效，否则开启阴影细节后难以得到较好速度，降低分辨率是可行的但也是最后的选择。

2.高端显卡代表：RADEION X800 256MB标准版

RADEION X800的表现起伏较大，由于无法支持SM3.0，开启阴影细节对它的影响很大，组合1和组合2的对比成绩可见一斑，相信新的X1000系列在这一测试中会有更好表现。当然，除阴影细节外，用户可放心打开其他所有特效及设置，即便将分辨率提高到1280×1024，也完全能流畅地享受飙车快感。

高端显卡优化组合测试成绩

组合	全屏幕抗锯齿	纹理过滤	环境细节	道路反射细节	阴影细节	赛车几何细节	赛车反光细节	赛车反光更新比率	高亮效果	分辨率	成绩
组合1	关闭	2档	2档	1档	关闭	高	高	1档	关闭	1024X768	47/67.73
组合2	关闭	2档	2档	1档	1档	高	高	1档	关闭	1024X768	21/30.85
组合3	关闭	2档	3档	3档	关闭	高	高	3档	开	1024X768	37/56.61
组合4	1档	2档	3档	3档	关闭	高	高	3档	开	1024X768	33/48.98
组合5	2档	2档	3档	3档	关闭	高	高	3档	开	1024X768	30/43.20
组合6	2档	2档	3档	3档	1档	高	高	3档	开	1024X768	17/23.24
组合7（全开）	2档	2档	3档	3档	2档	高	高	3档	开	1024X768	17/23.10
组合8	2档	2档	3档	3档	关闭	高	高	3档	开	1280X1024	22/29.37

3.低端显卡代表：RADEON X550 DDR2 256MB

出乎意料的是，即使是X550这样的低端显卡，在800×600下仍可在打开FSAA或阴影细节后，获得可接受的帧数。从画质考虑我们推荐打开FSAA，组合3是平衡性很好的优化设置。但低端显卡用户还需要考虑系统整体搭配，因为一般不太可能拥有像测试平台这样高的配置。另一个不可忽视的问题是声卡，板载软声卡有时候会消耗多达10%的系统性能，这也是经常有读者抱怨自己电脑为何没法跑出好的测试成绩的原因，毕竟我们只是针对显示系统进行了优化。

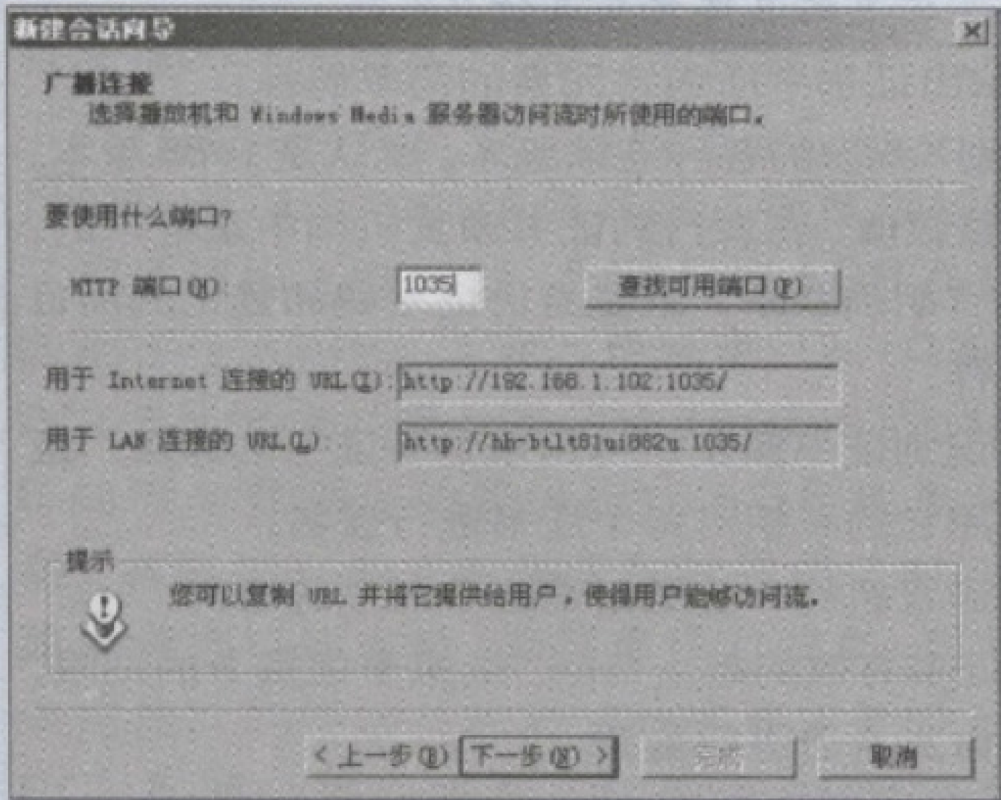
中端显卡优化组合测试成绩

组合	全屏幕抗锯齿	纹理过滤	环境细节	道路反射细节	阴影细节	赛车几何细节	赛车反光细节	赛车反光更新比率	高亮效果	分辨率	成绩
组合1	关闭	1档	2档	1档	关闭	低	低	1档	关闭	800X600	33/49.176
组合2	关闭	2档	2档	1档	关闭	高	高	1档	关闭	1024X768	16/28.766
组合3	1档	2档	2档	1档	关闭	高	高	1档	关闭	800X600	19/31.413
组合4	2档	2档	3档	2档	关闭	高	高	2档	开	800X600	20/27.074
组合5	关闭	2档	3档	2档	1档	高	高	2档	开	800X600	20/26.303
组合6	1档	2档	3档	2档	1档	高	高	2档	开	800X600	16/21.515

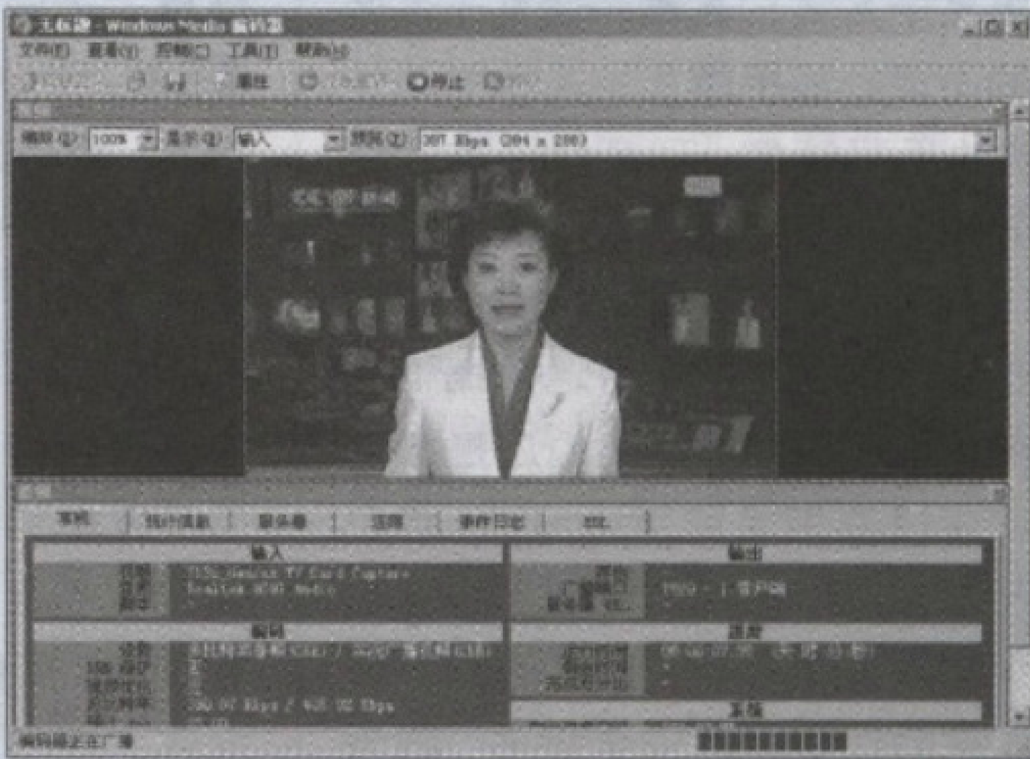


总的来说，新的游戏引擎给极品飞车系列带来了新外衣，让它看上去更加华丽。不过华丽是有代价的，主流显卡无法在最高品质下流畅执行游戏，或多或少需要有所妥协，即便是2000元左右的高端显卡也不能过于自信。相对而言，NVIDIA的中端显卡由于支持SM3.0，在游戏中打开某些重要特效后的性能更好一些。但值得欣喜的是，像RADEON X550这样的低端显卡经过适当优化，也可让用户初步体验NFS9的魅力。P

上接89页



选择端口和确认默认连接，然后选默认的视频和音频编码方式（最好选择较低分辨率视频流）


←在主界面中打开“工具”→“选项”→“常规”，将默认制式由NTSC改为PAL，再点击“开始编码”便可向局域网内的用户广播

局域网内用户要收看电视，只要执行Windows Media Player，在“文件”菜单中选择“打开URL”命令，按照前面确认的默认连接“http://192.168.1.102:1035”（1035为端口号，设置不同则做不同更改）的格式，输入到打开栏，便可接收到主机上在播放的电视节目。

至于双电视卡等玩法，由于用户需求有限，我们就不在此详细介绍了。祝愿各位读者能通过本文的指导，让自己的电视卡表现得更完美，化蝶飞！P

问题交流

编者按：2006年，“问题交流”栏目进行了比较大的调整，关于游戏部分的问题解答，已移到“有字天书”栏目中刊出（185页），希望大家支持这种改变。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 风暴天堂问：在网络越来越成为人们生活的重要组成部分，而网络欺诈越来越防不胜防时，我听说《电子签名法》颁布了，请问究竟什么是**电子签名？**是否就是书面签名的数字图像化？

答：电子签名并非是书面签名的数字图像化，它其实是一种特殊的电子代码，比如在重要邮件的收发中，利用电子签名，收件人便能轻松验证发件人的真实身份，还能验证出文件的原文在传输过程中有无变动。具体来说，如果你想通过网络把一份重要文件发送给他人，收件人和发件人首先向政府指定的一个许可证授权机构（CA）申请一份电子许可证，这份加密的证书包括申请者在网上的公共钥匙即“公共计算机密码”用于文件验证。在收到加密的电子文件后，收件人使用CA发布的公共钥匙把文件解密并阅读。

在互联网时代，电子公文时至今日仍然无法摆脱纸张形式，如果两个互不见面的单位要来往一些重要文件，大多数时候还必须依赖于传统的邮政快递或文件传真，其原因就是电子公章和签名过去不具有法律效力。随着《中华人民共和国电子签名法》的颁布，它解决了与电子签章有关的一揽子法律性问题，这使得电子签名和手写签名、盖章、按手印等传统凭证具有相同的法律效力。

四川　龚胜

读者 飞鸟问：我自己开了一家小的电子商务公司，打算在一些业务往来中使用电子签名，我想知道电子签名是否安全？另外**电子签名的申请办理手续**是不是很麻烦？

答：从实际生活中传统的手写签名、印章认证方式经常被冒用来看，电子签名其实更加安全可靠。目前电子签名广泛使用的非对称密钥加密数字签名技术已相当成熟，使用这一技术签名后，对签名以及经签名的特定数据电文的改动都能被发现。到目前为止，不管是从国内还是国外的使用情况来看，还没有发生过盗用或冒用的情况，包括发证机构都没有办法对电子签名进行伪造，因此从技术上来讲电子签名是非常安全可靠的。采用电子签名的电子合同，在某种情况下，要比现在的纸质合同安全很多，因为纸质合同上的公章或签名是很容易伪造的，而电子签名或电子印章从理论上说，目前还无法伪造。

申请电子签名的手续很简单，申请人只需把所有相关资料传真或邮寄给申请机构，因为申请机构对要签发的证书需留有纸质底稿，余下的就全部在线完成了。目前电子签名一般按年收费，目前，普通的个人电子签名每年只需十几元钱，且与使用次数无关。

四川　龚胜

读者 GK问：我已知道了电子签名的大致概念和申请方法，请问具体**如何发送包含电子签名的加密电子邮件呢？**

答：发送加密邮件前必须先获得接收方的数字标识，可让接收方给发一份签名邮件来获取其数字标识或直接到对方注册的电子商务安全认证中心网站（如http://www.cnca.net）站点上去查询对方的数字标识。

然后启动Outlook Express 6.0，点击“新邮件”，撰写新邮件，同时我们选中右上方的“签名”或“加密”选项。点击“发送”，签名邮件发送成功。当收件人收到并打开有数字签名的邮件时，将看到数字签名邮件的提示信息，按“继续”按钮后，才可阅读到该邮件的内容。若邮件在传输过程中被他人篡改或发信人的数字证书有问题，将出现“安全警告”提示。发送加密邮件的方法与发送签名邮件的方法类似，发送收取电子邮件实际上就是一个加密解密的过程，算法已隐藏在后台运行了。

四川　龚胜

读者 赵钢问：微软在IE浏览器中自带了一个**数字证书管理器**，通过这个管理器可查看已安装的**数字证书的详细信息**。请问这些信息的具体含义是什么？

答：下面给出证书中所包含元素的简单解释。

版本：用来区别X.509的各种连续版本。默认是1988版本。

序列号：一个整数值，在发行的证书颁发机构中是唯一的。序列号与证书有明确联系，就像身份证号码和登记的项目有明确联系一样。

算法识别符：识别证书颁发机构用来签署证书的算法。证书颁发机构使用它的私钥对每个证书进行签名。

发行者或证书颁发机构：就是创建这个证书的机构。

有效期：提供证书有效的起止日期，类似于信用卡的期限。

主体：证书对自身身份进行验证。

公钥信息：为证书识别的主体提供公钥和算法识别符。

签名：证书签名覆盖了证书的所有其他字段。签名是其他字段的哈希代码，使用证书颁发机构的私钥进行加密，保证整个证书中信息的完整性。

四川　龚胜

客座专家 龚胜 苏旅

读者 发发问：硬盘最近出问题了，每次都是在进入开机画面时死机或进入系统后一会儿就死了。用Windows自带的磁盘扫描检测不出问题，格式化也没出错，怎么办？此外学校机器的硬盘一个分区从NTFS转换为FAT32后，文件夹名都成了"？？？"，能不能修复？

答：分析你的电脑故障，我觉得问题可能不只出现在硬盘上，电脑死机的因素有很多，如果用Windows自带的Scandisk磁盘扫描或Norton Disk Doctor等工具测试硬盘表面扇区正常的话，那么基本可排除硬盘原因，估计很有可能是内存的质量问题或跟机箱内部的硬件散热有关。

你的另外一块硬盘在分区格式转换过程中出现了文件丢失和文件名出错的问题，我估计你很可能使用了Power Quest Partition Magic（PQPM）这款软件进行转换而出错，因为这款软件对中文文件名和文件夹名都不支持（不支持双字符格式），所以，如果强行使用其将包含中文目录和文件名的NTFS分区转换成FAT32，那么转换后极易造成中文目录和文件名符号出错，无法访问。正确的转换办法应该是，使用操作系统自带的分区转换软件，或使用诸如Paragon Partition Manager这样支持双字符格式的软件，同时在进行转化操作之前最好备份好数据。现在转换丢失现象已发生，想挽回很麻烦。你可试着先使用Easy Recovery、Final Data、MyFile Recovery等专业数据修复软件进行文件名恢复，同时配合DISKGEN之类的磁盘工具重建硬盘分区表。需要注意的是，在执行这些数据修复软件时，千万不能在已丢失数据的分区上写入任何新数据，否则极易造成原来的数据被二次覆盖，从而无法恢复。

湖南 苏旅

读者 3737问：有块AGP接口的ATI 9600显示卡，现在别人给我一块支持PCI-E接口的主板，请问**有没有PCI-E转AGP接口的转接卡？**此外，我的机箱上的硬盘灯老是亮着，有问题么？

答：PCI-Express是目前主板接口的主流方向，除了制造结构上的区别，PCI-E和AGP在技术上的主要区别在于AGP接口最大传输率（2.1GB/s）只相当于PCI-E x16接口最大传输率（8GB/s）的1/4，而且PCI-E的双向数据传输特性也比AGP的单向传输更为高明。某些型号的主板倒是同时提供了对AGP和PCI-E显示卡接口的支持，但价格相对较高。显示卡厂商通过采用特殊的桥接芯片方式也实现了新款显示卡AGP和PCI-E两个接口版本。如采用AGP接口的NVIDIA 6600GT TDH显示卡实现了PCI-E转AGP接口，可充分发挥AGP 8×的最大性能；相反，NVIDIA 6800 PCI-E版则是AGP转PCI-E接口。总之，PCI-E接口比AGP接口会拥有更好的性能表现。最近，青云科技推出了"ATOP"（AGP-To-PCIe）转接卡技术，允许用户在PCI-E主板上通过插卡使用已有的AGP显卡，但PCI-E转AGP接口的单独转接卡在市面上似乎还没有出现，从成本及技术角度而言这样做也是得不偿失。因此现在购机，建议还是优先考虑采用PCI-E接口的显示卡。

硬盘灯长期亮着不一定是硬盘质量的问题，很可能是主板和机箱灯的连线接错，一般情况下并无大碍，解决的办法是找到主板说明书，按照上面给出的LED灯插口排列顺序找到对应的连线并正确安装。如果硬盘灯长亮，且系统无法正常启动并伴有咔咔的噪声，那么就要怀疑硬盘本身是否出现质量问题。

湖南 苏旅

读者 胡不归问：我打算装台新电脑用来作图形处理，请问在选购方面应该注意什么，内存512MB够了么？我对**打印色彩和显示色彩的匹配**要求很高，有什么需要注意的地方？

答：实际上，目前市场上没有任何显示设备和打印设备是能完全色彩匹配的。即使是作为图形设计首选的Apple MAC也是一样，只不过和IBM PC机相比，前者由于专门优化了显示系统，能最小限度地减少显示色彩和输出色彩的误差，而PC机由于它的开放性，不同品牌不同型号的显示卡、显示器和打印机在装配设计上存在着千差万别，再加上显示设备GAMMA RGB和打印设备CYMK参数上的不一致，同时还要考虑使用的打印设备墨水、纸张带来的差异，因此色彩误差的问题比较突出。因此在解决色彩不搭配的问题上，就需要通过反复调整PC机、显示器和打印机参数，以尽量减少显示与打印图像的差别。同时，控制好PC机使用的环境光源，不要在房间内开过于刺眼和偏色的灯光，使设计画面受影响的变化尽量小。在机器选购上，建议重点考虑以下几个方面。1.内存至少应该是512MB，如果有可能建议直接上1GB的容量。2.选择口碑较好的显示器和显示卡，如采用索尼和三菱显像管的CRT显示器。ATI和Matrox系列显示卡的色彩也很突出，如果是作CAD处理，可考虑选择液晶显示器。3.选择更高档次的6色甚至8色打印机，并使用口碑较好的原厂墨水，可较好地还原图片色彩，解决色彩不匹配的问题，同时在Photoshop和打印机属性中，正确设置色彩管理参数并保证每次打印图片都用这一设置。在色彩校正处理时，最好使用硬件较色的工具，同时，根据打印的样张并对显示器的亮度、对比度和色温不断调整，总之是尽可能地使显示的图像与样张一致。这样经过反复调整以后，就能大致保证用户从显示器上看到的效果和打印出来的效果一致，基本做到"所见即所得"。

湖南 苏旅



《雪泥鸿爪——8款邮件客户端横评》一文笔者觉得很好，我正在使用的Foxmail也位列其中，并且总分很高，排名第一。看来国产软件还是非常有人缘的，大家多多使用吧（怎么像是在做广告？）。相比之下，中文软件使用起来要方便得多。**《卡通猫时代的旧爱新欢》**勾起了我对童年的回忆，我就是看着《多啦A梦》和《Tom&Jerry》长大的。谁说看动画片很幼稚？（快评手 废话篓子）

《联想，别让我们想歪了？》，真是写得深刻而精彩。我们的厂商能走出去确实是一件很让人骄傲的事，但希望他们在与国际接轨的过程中，能学到更多的是真诚而不是傲慢，正如文章所说的“失掉了人心，赢了世界又如何”。

游戏部分，单机游戏的比重越来越小了，实在是令人很神伤。目标公司10年了，我希望在它成立20周年之前，能有幸玩到《傲世三国2》。提个希望吧，希望大软能利用业界的影响，来挽救一下单机游戏市场，比如结合玩家、厂商，分析一下当前单机游戏市场萎缩的原因；再搞个活动，倡议大家每年至少买一套正版等等。希望大软能给单机游戏玩家带来希望。

学校图书馆里有一套1999年的《大众软件》。用现在的眼光看，当时的文章充满了幼稚，但却有对未来大胆向往的激情。现在的我们，在市场的磨蚀下早已没有了当年的激情。很想回到那个年代，虽然没有绚丽的多边形，但那里充满了希望。10岁的大软，希望依旧能保持年轻的激情。祝杂志越办越好！（快评手 逍遥林）

请你点评：针对2006年第01期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：大家好！2006年已经到了，对2005年还抱有留恋、遗憾、悲伤、痛惜、不舍等等情绪的诸位朋友，对新年要热情一点啊！一年肯定会比一年好，对不对？新年我有很多新计划……把TOP TEN还给了Suki，不等于我就没事情做了。瞧，那边King大人发话了——“林晓，官网就交给你了！”《大众软件》的官方网站www.popsoft.com.cn/index.htm，朋友你有多久没去过了？现在，官网的内容方面由我统筹了，你还不赶快点击登录！官网的重心，将放在发布杂志信息、活动，进行在线调查上。当然，也欢迎你对官网提出宝贵意见。我们建设官网的目的，就是为读者提供更多与杂志互动交流的机会。

新年收到了很多读者的祝词和礼物，很开心。我们送给大家的礼物就是《大众软件》杂志，希望我们能在介绍IT信息的同时，还将积极向上与乐观的人生态度传递给大家。

大众论坛近期的讨论话题：

读者来信中，有一位家长问孩子：“看了大软你懂得或者是学会了什么？”那么，亲爱的读者朋友们，让我们就来讨论一下：你希望从《大众软件》这本杂志中得到些什么？看了大软你懂得或者学会了什么？

讨论热线信箱：linxiao@popsoft.com.cn，邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036）。

本期读者活动→9页。

DR留言板

湖北 钟新伟

每次拿到大软，首先看的是“实用软件”和“应用心得”这两个栏目，但每次看完都觉得意犹未尽。强烈建议增加对常用和新软件的介绍，再多讲一些应用心得和电脑使用小技巧。大软的“专题企划”和“专栏评述”最有特色，希望坚持。

林晓：新年的大软对“实用软件”加大了力度，大家可从页码的增加上看出这一点。

晶合后院 熊猫王

在由暖气加暖阳带来的温暖的教室里，看着手边鲜活亮丽的22期大软，觉得从来没有过的喜欢大软之情油然而生。评刊表上所有打勾的栏目里，都有我想要选为“本期我最喜欢的文章”。权衡再三，还是难以取舍，真要抱怨怎么只有3个名额！像《告诉你一个真实网吧》给了我最大的认同感，《电脑卖场JS忽悠大全》让我对自己问题频出的组装机器有了新的认识，《亡秦的三户》再次提醒我们中国电子竞技的现状，引人深思……带给我最惊喜和惊奇的是《关于炼妖壶的前世今生》和《是男人就下一百层》。林晓姐姐说得对，无尽的想象构造出的瑰丽和新奇是最引人入胜的东西，它们忽然让我想起失去的日子里的若干点滴，有了想将它们记录下来的冲动。

山东 平次

我发现最近“攻城略地”这个栏目的受欢迎程度下降了，我认为是中国单机游戏的问题。这两年，令玩家满意的国产单机游戏很少，而国外的大作不断，造成“攻城略地”中的中外游戏比例严重失衡。而外国游戏在中国有“水土不服”的问题，单机游戏的前途堪忧。现在我身边有个挺让人郁闷的现象：我们这儿的小学生一半以上玩过“传奇”或“梦幻西游”，却没有人知道“轩辕剑”为何物，提起“仙剑”，只认为是一部武侠电视剧。

网友 轩辕丘魔侠

我想对所有高中生朋友们说一些话，不管你们是爱好游戏也好，爱好计算机也罢，也不管喜欢到什么程度，都应该明白自己现在要做的是什么。毕竟摆在你们前面的是高考这扇“大门”，过不了这个门一切都没用。就算是为了游戏，为了电脑，为了自己的未来，也要努力去应对它。游戏也要规则，而现实的规则就是这样。无论你认为它多么不合理，你也必须应对，因为你无法改变。

我在《魔兽世界》二区迷雾之海服务器里认识一个妹妹，她的名字叫月影精灵。当时是暑假高考完，她为了一个盗贼任务的NPC在南海镇苦闷了一上午，被我遇见。我带她完成了任务。后来我知道她是一个高二学生，即将进入高三，我劝她要努力学习。虽然我很喜欢在游戏里有她这样一个可爱的妹妹陪着，可是我比她更清楚学习有多重要。后来她给我留了一封信后就再没上过那个服务器。现在玩游戏时我经常想起她，不知道她现在过得怎么样，祝她能快乐。也祝所有奋斗在高考前线的弟兄们，能有个理想的未来。

山东 晓东

当再次听到闹铃的烦人声音时，我知道离高考又近了一天。漫画、武侠、言情，都被丢弃了，只有《大众软件》还不忍心丢掉，这是一本充满人性的杂志。我不仅从中学到了许多电脑知识，还认识了许多老师兼朋友的人——童心未泯的林晓，酷酷的8神经，长得像我的地理老师的冰河……2006年的高考，我心里没底，不知道也不敢知道，到高考前的这些日子将如何度过。

林晓：晓东，为你祝福，祝你学业顺利，让我们再次相见时充满快乐！

网友 59820980

林晓姐姐，我是名学生。我的理想就是做一名程序员。我想问问你，要先从什么语言开始学？什么语言最重要？

林晓：这样专业的问题，当然要软件编辑回答。他说——先学C语言，然后可以学C++，或者学VC、Java，以后再学什么自己选择。这是因为C是最具有代表性的程序语言，适合初学但比BASIC难，而且不易精通。VC和Java都以C为基础，没有理解的难度。VC是微软标准程序设计软件，Java是标准网络程序语言，还有其他PHP等学了C就很容易懂。

一个拥有1.56米高《大众软件》的1.76米男孩刘一杉

林晓姐姐，高考又哪里像“PK”那样无聊，它就是一场考试，没什么大不了的。我妈妈是一位中学高级教师，她说的一句话我一直记得：“人的一生中有很多事情都不会如你所愿，但是唯有学习。只要你努力了，那么获得的知识是谁也无法夺走的。”

林晓姐姐，我推荐你看一部很棒的动画片《音牙传说WEED》，作者是高桥义广老师。姐姐一定要抽空看啊，很热血的格斗冒险片！

林晓：一杉，你妈妈的话很对。高考，只是人生漫长旅途中的一个关卡，没什么大不了的。漫画……有时间我去看，不过都是些狗狗，还要加上格斗……暴走。

四川 李海

在众多IT杂志抄袭仿制成风之际，大软坚持自己的特立独行，每期的内容都令人期待，给人惊喜。2005年01期的闪存文章，我现在都还回味无穷呢。真正的好杂志并不是做作和虚构，而是心意的真实体现。我会一直默默祝福大软，2006年越办越精彩。

黑龙江 曹越博

林晓姐姐，前几天收到了大软的奖品，一套911键鼠套装和一套曼秀雷敦，包装精致完美。当我把奖品领回去的时候，我的那些战友都十分羡慕，仿佛我中了500万的大奖，让我的满足感和自豪感油然而生。我可是有6年软龄的“软粉”！现在，我就要脱下军装踏上人生新的旅途，祝福大软2006年更精彩！

江西 夜狼血影

看了《告诉你一个真实网吧》，第一个感觉就是“时间过得太快了”。网吧陪伴了我很多年，给了我很多快乐，也夺走了我的很多东西。现在回忆起来真是不胜感慨。遗憾的是，以前网吧中的那些好友——“发颠”“袁胖子”“胜风”“阿曼”，还有那位190cm高的“野猪”大哥。他们教会了我很多，我很想念他们。

广东的袁渊、晶合后院的colourpest询问：2005年《大众软件》增刊在哪里能够买到？

林晓：这本《大众软件》2005增刊是《魔兽世界高级典藏全书》。因为与出版商合作，所以邮购不由杂志社负责。该书全国发行总代理：北京情文图书有限公司郭雪青，地址是：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号，电话：010－65934375，邮编：100026。

编辑部的故事 1



林晓：哈尔滨的哈利波莱同学，你居然说我会“挖地三尺，搜寻八卦”，要在我这个正经八板的编辑部里找娱乐素材，不容易啊！赶着编辑新年01期大软的编辑部是什么样子呢？大家跟着我的脚步体验一下吧。

（离门最近的记者组同学是冰河。）

林晓：冰河，最近在忙什么？

冰河：（挠头，懵懂中）忙专题啊，2005年IT业回顾。

林晓：最近有没有遇到好玩的事情？

冰河：（立刻做警惕状）八卦是不是？没有没有。

林晓：可以说说你们最近去新加坡的事情嘛……

冰河：（一指斜对面的苍茫）找他！

苍茫的交待

“碧海云天，椰林树影，水清沙白……美丽的新加坡啊……圣淘沙……牛车水……”在CA975次航班上，冰河在睡梦中喃喃自语。他不知道，此刻自己身边的坐位上已然空空如也，人都被他吓跑了。而另一个坐位上，苍茫正神情紧张，抓着保暖毛毯哆嗦个不停。有好事者问他：“不是发了毛毯给你么，还这么冷？”

“不是啊……你难道不知道CS里面有一张著名的地图叫cs_747么？我一坐上飞机，就浮现出夜视仪、人质……可是，我向来都是扮演绑架方的……”

“行了行了，快别说了，空姐过来了。据说国航空姐都是以贝雷帽的强度训练出来的，小心她们把你给就地生擒，塞到卫生间的真空管道里排出去。”

“那好，不说了吧，难怪国航的空姐越来越骠悍了……”

新加坡果然风景如画，浓荫遍地，但公共场合不准吸烟。据说随地吐痰和公共场合吸烟者要处以2000新元（相当于人民币10 000元）的罚款，如无钱可罚，便要处以鞭刑。冰河和苍茫白天在WCG2005现场忙活，晚上还要写文章，没有烟抽着实难受。于是，在一个雷雨交加的夜晚，酒店路边的公车亭下出现了两个猥琐的身影，两点红星在他们的手中明灭有间——那里有带烟灰缸的垃圾箱……

祝大家新年快乐！

（离门最近的编辑同学是大漠小虾）

林晓：小虾，你答应我的稿子呢？

小虾：有吗？我答应过你吗？我答应过你怎么会没有写呢？我不会答应了你可又不写让你开天窗，我也不可能没答应你非要给你写，让你删别人的稿子……

林晓：（昏迷数分钟后）小虾，你在×月××日××时××分答应过给我一篇编辑部的八卦！

小虾：（露出史上最无辜天真憨厚的笑容）姐姐，“在线争锋”栏目改版，你看我这几天一直都在忙着设计版面、编辑文章，你忍心再给我不堪重负的肩膀上加一块砖吗？

林晓望向本期铁血责编大人Suki，以目光求助。

Suki：林晓，你的漫画设定还没发给我呢，你还催别人稿子！

Suki接手TOP TEN，改版计划的第一招，就是要编辑们到晶合聊天室里群聊，每个编辑都要有新的漫画形象。呵呵，以后编辑部里的八卦王之名又多了一个Suki了。林晓得意洋洋地想。



远见成就价值

中国电信推出全新客户品牌“商务领航”

成就企业价值，“商务领航”横空出世

中国电信有着100多年的历史，承袭了我国电信产业百年发展的文化积淀，是当之无愧的行业先行者和领导者。迎接新的历史使命，从传统的基础网络运营商，向综合信息服务提供商转变，是中国电信集团公司的转型战略，是技术进步、业务融合、市场竞争的大势所趋。“综合信息服务”超越原有电信运营商的狭义特征，包含语音、数据和视频内容、系统集成、IT外包等全面信息服务的内涵；而“综合”既凸显中国电信业务全面的优势，又体现出对产业进行整合和引导的企业定位。

正是基于这一企业转型战略，中国电信率先推出了企业客户品牌“商务领航”。“商务领航”以“远见成就价值”为口号，其统领下的大客户一站式服务和中小企业的信息化业务，并不是传统意义上的电信业务，而是基于传统电信网络向客户桌面延伸的综合信息服务。

2005年8月8日，中国电信集团公司总经理王晓初亲自宣布，中国电信面向所有企事业客户的全新客户品牌“商务领航”正式上市。

“商务领航”品牌目前提供的服务主要包含以下三方面：为企事业大客户提供一站购齐、全程无忧的个性化解决方案；提供针对不同行业、不同地域的多样化、差异化、专业化套餐及解决方案，满足广大中小企业客户的基本通信需求；为中小企业提供企业网站建设、移动办公、在线杀毒、远程监控、财务管理等网络应用、管理应用及综合的信息化解决方案，全面提升企业客户的信息化水平。

让大企业更强，大客户服务全面升级

中国电信大客户事业部是中国电信集团公司为了充分满足全国大客户的通信需求、全面提升服务水平而设置的专门面向企事业大客户、实施全国垂直一体化管理、受理电信全业务的营销服务机构，目前，已建成覆盖全国的三级一体化大客户营销服务体系，拥有2万余名专业客户经理和电信专家队伍。



依托于中国电信享有盛誉的公用传输网、公用电话网、公用数据网等通信基础设施，以先进的网络技术、强大的网络运行维护能力和丰富的网络管理经验为支撑，“商务领航”面向全国大客户提供业务咨询、组网方案设计、进网受理、电路调度、调测开通、计费结算、故障申告处理、技术支持、网络优化、网络管理及发展规划等全业务综合服务和端到端“一站服务”，以及量身定制的个性化服务、全面解决方案式服务和跨地域无差异服务。

随着大型企业信息化需求的深入和提高，商务领航的大客户服务也明确了提升服务水平的两个方向：不仅仅提供专业的通信网络，更整合整个信息产业链，联合软硬件供应商，提供全方位的信息技术解决方案；无论客户的业务延展到世界的任何角落，中国电信都将联合遍布全球的合作伙伴，提供国际化标准的全方位服务。

让小企业变大，中小企业信息化全线启动

我国的中小企业占全国企业总数的99%。据不完全统计，其中实现信息化的比例不到5%。截至2004年上半年，仅有27%的中小企业建立了自己网站，而其中85%的网站应用仅限于宣传企业形象和信息查询。利用网络进行交易的中小企业仅占企业总数的11.7%。高额的组网费用、专业的IT维护需求，足以把大多数中小企业挡在信息化的门外。

2005年8月8日，在国家信息化工作办公室、国家发改委、信息产业部的倡导下，中国电信携手惠普、联想、思科、微软、用友等应用提供商（AP）、设备提供商（EP）、客户服务提供商（CSP）在北京成立中国中小企业信息化服务联盟。

为有效降低中小企业享受信息化服务的成本门槛、技术壁垒和投资风险，中国电信依托自身在品牌、产品、服务、网络、渠道和客户资源等方面的优势，聚合业界优秀的应用硬件、软件和服务提供商，通过统一的系统平台和服务界面，为中小企业客户提供标准化的产品、服务和一揽子信息化解决方案。方案可涉及普通消费者的短信、视频、互联网、即时信息，企业的客户关系管理、生产管理、办公系统、EPR、服务托管、IT外包，以及企业和企业间、政府和企业间的信息沟通。

通过使用中国电信的信息化方案，即使是一个几人或者几十人的小企业，依然可以拥有自己24小时的呼叫中心（CRM外包业务）。甚至，通过中国电信的购销信息网，中小企业可以轻轻松松地让采购和销售通达七大洲四大洋。

今后，中国电信将不断通过丰富的、具体的、可延伸的产品与服务提供，并配合开展针对性的渠道覆盖及客户关怀等计划的陆续实施，为“商务领航BizNavigator”品牌填充内涵，提升价值，打造面向企业客户的精品品牌，引领企事业客户提升信息化水平，努力创造信息化中国的美好未来！

多彩M300“极速豚”冲战君王国境

近日，多彩科技推出了一款专为“狙击精英”们设计的必胜利器：多彩M300BT“极速豚”游戏鼠标。丰收的喜悦在金秋被多彩科技绚烂演绎：红黑多款不同色系的游戏鼠标符合游戏玩家专业、灵变的多种游戏特性。握感舒适的别致人性化外观设计，令你极速冲浪于多彩的游戏世界！

为了满足专业游戏迷们电光火石般的飙速厮杀，多彩M300BT极速豚采用的是符合游戏特性的欧姆龙耐压开关，可承受500万次以上的按键寿命，灵敏度极高。800CPI高分辨率，使其具备极高的精准度和控制性。每秒可达40英寸的移动速度(相当于1米)，令你更为干净利落的准确出击。很多试用过这款多彩300BT极速豚的专业玩家，在比较了众多游戏类专用配备的鼠标后都感叹不已，所谓“工欲善事，必先利器”。多彩M300BT极速豚整体做工精细、符合人体工程学的饱满造型、柔滑手感能更细腻稳定的抵持千秋霸国。采用安捷伦游戏控制芯片，每秒可达6500帧的清晰扫描频率，仿佛你掌中磁体牢牢把控、助你激战国竞。随时应对任何突发的移动，保证您在游戏界面快速移动的时候不会出现丢帧的现象。不起眼的滚轮在这款专业游戏鼠标的匠心设计上独囊精确工艺水准，强劲地超常转轮数达10万圈以上。精致纤维耐磨脚垫的助推顺滑，更为专业地贴合掌心。平均使用寿命是普通脚垫的10倍。另外2米长SUB频蔽线+磁环便携配备，为广大游戏迷们真正营造了一个不受外界侵扰的个性化空间。

在纷争的游戏虚拟世界，经常能让我们感同身受到现实的精彩与无奈。极速时代，以器为尊。现实中我们需要强健的体魄、充实的学识摸爬滚打着闯荡才不至于被社会所淘汰。同样的网络梦境天地，如果没有精良的PC配备，来巩固我们脆弱的心理，怎可以坐拥称王，而叱咤风云？快来感受一把“中国制造 民族精品”的这款多彩科技全新磨沙手感的M300BT极速豚游戏鼠标吧？多彩科技“十天包退，三年质保，全国联保”的品质保障为你倾情打造绚烂君王征旅！168元的市场指导价，赠送游戏专用鼠标垫，彪悍的性能助你玩转天下！

M300极速豚技术说明：

游戏玩家专用鼠标

符合人体工学的外形设计，握感极佳。

采用欧姆龙耐压开关，可承受500万次以上的按键寿命。

800CPI的高分辨率，定位更准确，使用得心应手

每秒6500帧/秒的图片采样率，快速移动决不丢帧

PS/2、USB双接口，满足不同需要

兼容WINDOWS 95/98/2000/ME/XP等操作系统

多彩科技 DLM-300BT 极速豚游戏鼠标

市场参考价：168元

咨询电话：0755—27394092

多彩官方网站：www.deluxworld.com

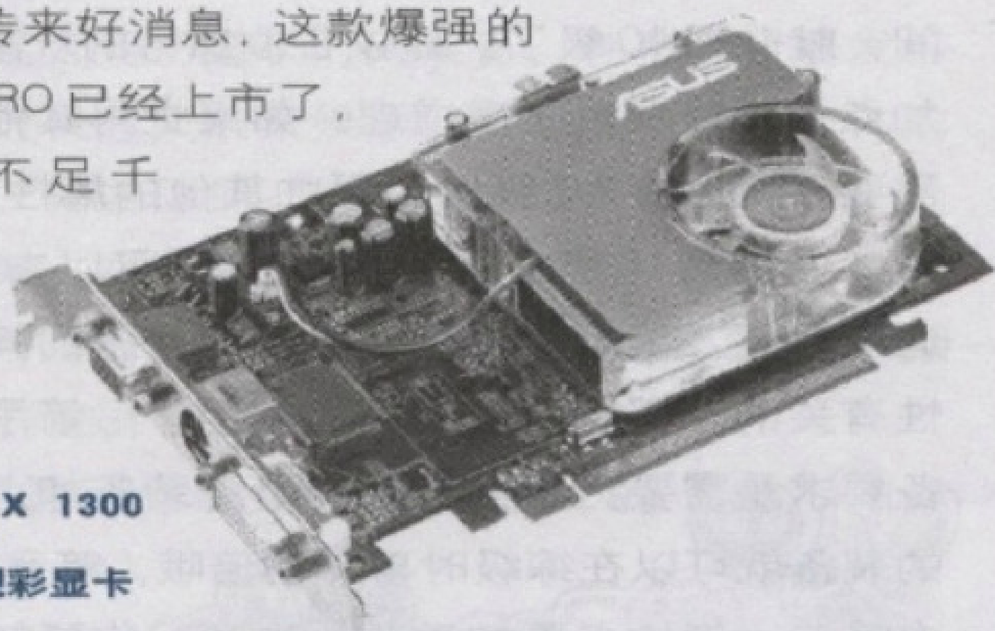


DLM-300BT

999元就能用交火！

——华硕爆强非公版X1300PRO正式开卖

前一段时间，全球最大的显卡厂商华硕在ATI发布X1000系列显卡后第一时间内发布了一款型号为EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡，也是全球第一款非公版的X1300PRO显卡，再一次体现了华硕超强的研发实力。近日，从市场上传来好消息，这款爆强的非公版X1300PRO已经上市了，市场价格尚不足千元，仅为999元，喜欢的朋友快去抢啊！



可支持交火的EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡

显卡采用ATI最新的X1300Pro核心，主流的PCIE传输接口为新一代显卡提供了更快的数据传输速度。显卡的核心频率已达到600MHz，采用256M DDR2显存，位宽为128位，显存频率高达800MHz，接口方面也是一应俱全。与公版不同的是，显卡设计布局更为独特和合理，虽然采用90纳米工艺使得显卡发热量有所下降，但是面对如此高的频率，显卡PCB板依然需要承受相当程度的温度，这会降低显卡上元器件的使用寿命，华硕EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡就是采用了一体化的纯铜散热方式，将显示核心和显存共同覆盖在一块巨大的铜块下，并采用水平风道设计使得吹出来的热气流没有直接吹到PCB板上的电容等元件，有效地保护显卡硬件，延长了使用寿命，使显卡工作在一个"清凉"的环境中，同时也更有利于玩家超频。

EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡采用先进的超执行着色器架构，使得显卡具有更好更高的执行速度，可以运行各种内建精密着色运算的游戏，提供高效能的3D影像质量和逼真的游戏画面。由于支持ATI的Avivo技术，所以大幅提升了显示质量，并改进影片播放效果，再配合华硕最新的靓彩技术将会使您的视觉享受进入一个前所未有的领域。对SM3.0的全面支持使得EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡在光影的表现上全面超越了前一代产品，不仅如此，显卡还能支持ATI的双绘图卡技术—CrossFire。

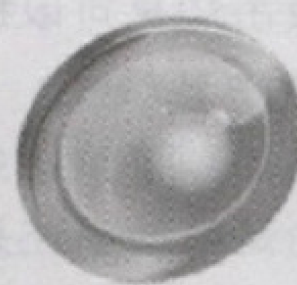
华硕依靠强大的研发实力将多项自家的独门绝技应用在新一代显卡上，例如GameFace Live功能可以支持多达8个视频窗口，玩家在游戏中能够直接和其他玩家进行信息交流，使游戏变得更有互动性。GameFace Messenger整合实时通讯软件，让玩家无时无刻都可以交流。而GameReplay可以将精彩的游戏时刻保存为高品质的AVI视频作为收藏等。

而华硕最新推出的靓彩（Splendid）图像增强技术更是让用户体验到前所未有的绚丽画面。Splendid技术可以针对所显示的每个象素进行优化，让华硕靓彩显卡的用户所看到的画面色彩更加鲜艳，细节更加丰富。

EAX 1300 Pro/TD/256M靓彩显卡以爆强的性能和超值的价格势必会引起DIY玩家的喜爱，而华硕方面也会在近期围绕这款显卡开展一系列的促销活动，敬请消费者多多留意。

产品规格：

型号	EAX 1300 Pro/TD/256M
图形芯片	ATI RADEON 1300 PRO(RV515 PRO)
显存	256MB DDR2
核心频率	600MHz
显存频率	800MHz(400MHz DDR2)
接口类型	16 lanes PCI-E
显存带宽	128-bit
最大分辨率	2048x1536
VGA 输出	Standard 15-pin D-sub
DVI 输出	DVI-I
TV 输出	S-video to composite
2nd VGA 输出	Yes
其他	Splendid
	Video Security Online
	GameFaceLive
	GameMessenger
	GameReplay
	GameLiveShow
	OnScreenDisplay



Splendid
靓彩显示引擎

挑戰 初体验

有人说，棋逢对手，这才是最值得期待的境界。下棋如此，游戏也同理。当我们的网络时代发展到一个空前繁荣的阶段，网络游戏出现的速度如同井喷一样，让人眼花缭乱。笔者在其中做了一次次的匆匆过客后，终于发现了值得好好体验一把的游戏——《挑战》。

也曾经在韩服上溜达过一阵，可是因为语言不通，所以很难完全体会到游戏的乐趣。直到开放了国内测试服务器，笔者经历了千辛万苦终于拿到了测试号。哈，哈，哈，大笑三声，马上以迅雷不及掩耳之势投入到游戏中。建立ID的时候选择了弓箭手。当然咯，弓箭手MM那美丽的样子实在是迷人极了。又美丽，又娇艳，而且又不艳俗。弓箭手MM脚步轻灵的走入游戏中，随着一道绚烂的光华闪过，一个关于挑战的故事开始了……



作为弓箭手来说，在武器选择上的余地是比较大的。可供选择的武器有：弩、弓、匕首。弩，是一种具有高攻击性能的武器，物理攻击力很强，但是攻击速度相对要慢一些。弓，在远程攻击武器上来说是攻击速度比较快的，而且体验之后笔者觉得弓有个特点：技能攻击力比弩稍强。匕首的攻击速度最快，但是觉得不是很好，因为弓箭手的匕首技能只有2个。这三种武器的攻击特性也不同，在后期应该也是有差别的。据说，弓箭手对玩家操作的熟练程度要求比较高，而且网络必须要好。弩手在操作方面就没那么高的要求，而匕首则是比较另类的练法，最后会成为暗杀者。考虑再三，还是决定拿上弓，因为弓箭手MM的造型是最漂亮的。

刚进城时发现城里的人挺多，出了城后依然是人潮涌动，看来和我一样喜欢《挑战》的玩家实在不少。其中当然也有不少的弓箭手MM，这里真是美女如云呀！不过玫瑰也是有刺的，弓箭手MM虽然外表美丽，实际上并不柔弱。感觉弓箭手练级的速度也还不错，而且SOLO能力超强。

第一步是杀蜘蛛升级。虽然我对这个生物在心理上就存在着恐惧感，但是仗着弓的远程攻击还是可以轻松的对付这些怪物。紧接着就可以在光环中升级了！

随着升级而来的是一些比较实际的问题了，比如装备、加点。按照一般的经验来说，不论是弓箭手还是弩手，敏捷都是很重要的。敏捷直接影响普通攻击的攻击力，至于回避和躲闪率是否能提高，就不是很明显了。不过在加了敏捷之后，确实在打怪的时候更容易出蓝字了，看来确实是有效的提高了超大攻击力。

就这样一路升级，加敏捷，我的这个弓箭手MM很快就成长到10级了。在攻击方面真是没得说，但是防御方面就比较可怜了。幸好此时的怪物等级也比较低，虽然我的弓箭手MM体质纤弱，可是怪物也秒杀不了她。在和怪物你死我活的较量中，最终以不被秒杀的弓箭手MM获胜而结束！由于在1–10级的升级过程中，点全部加给了敏捷，所以攻击力很强。大概1个小时左右的时间，就升到10级了。建议各位练弓的玩家在初期也这样加点，升级快就是硬道理。如果觉得其他的属性方面有需要，那么在10级以后再加其他的属性。

在练到10级之后，弓箭手MM可以去换一些装备了。这个时候，笔者发现了一个比较头疼的问题，也是和属性有关的。那就是在《挑战》中，弓箭手装备的一些装备要求是需要力量的！最好是看装备加点，因为拿到好的装备就可以在练级时事半功倍哦。笔者感觉在《挑战》中装备比属性点更加重要。当然，你要知道自己的发展方向是什么，并不是什么好装备都适合自己，最适合自己的装备才是最好的！《挑战》中的装备类似暗黑，可以砸宝石，所以最好的装备是带4孔的。一般情况，武器就砸加攻击，防具就砸加防御。+HP和+MP的也可以砸在防具上，主要还是看自己对装备的要求。

“啊！你就这么升级的？”旁边一个弓箭手MM惊讶的问。

我疑惑的点点头，对方做faint状。“还可以做任务的呀……”

Faint~我怎么把这个给忘记了呢！沉醉在练级的快感中，忘记了《挑战》并不仅仅是一个砍砍杀杀的游戏。其实就在出生地的附近，我就看见了指导新人的NPC，和他对话就可以去弓箭手技能师那里接新人任务。地图中第二个蓝点就是弓箭手技能师啦，很容易就找到了。那个好心的弓箭手MM告诉我，这些任务都是打怪的，一边升级一边做任务，会很划算。第一个任务是杀10个虫子，第二个任务是杀10个小飞蛾。如果技能方面把点加在“弓箭掌握”和“石弩掌握”上，那么还可以多学到一个技能叫“连射箭”。因为我是弓箭手，所以只是加了一点在“石弩掌握”上。

乐不思蜀的我挑战了一整天，觉得真是棋逢对手，感觉果然很不错。很喜欢这个游戏精美的画面，动人的人物造型，还有那样痛快淋漓的打斗感觉。据说这个游戏的3D引擎不错，而且还采用了真人动作捕捉技术，所以效果才这么逼真。关闭游戏的时候有些恋恋不舍，不过这样的失落感稍纵即逝，因为我想起一句广告词，并且加以改变成了：挑战明天见。挑战天天见！



嘉游"新人"辈出

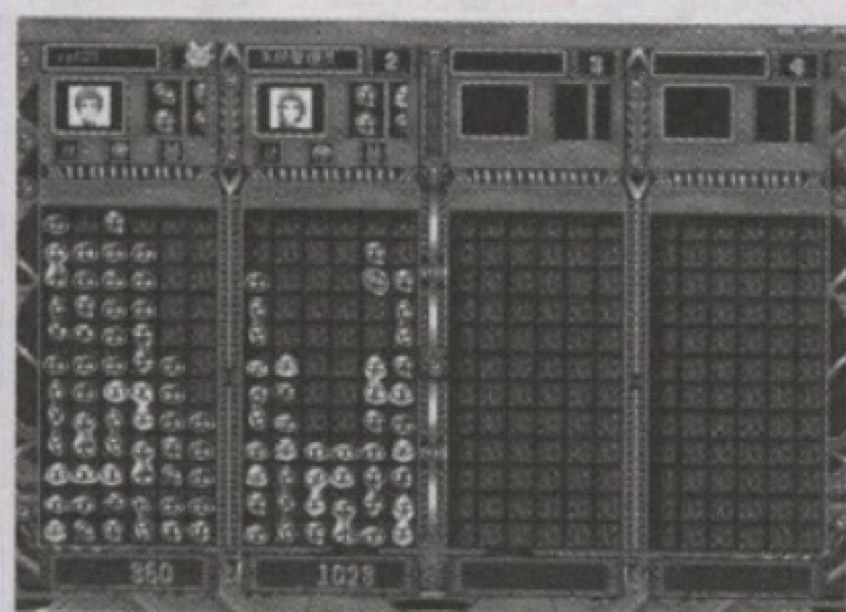
——《噗哟噗哟》、《渔乐圈》内测揭秘

"Life is a game"一直是无数玩家梦想，自11月16日正式诞生的嘉游（www.SEGAme.com）勇敢地喊出这句口号后，中国玩家终于有实现这个梦想机会了。

嘉游（www.SEGAme.com）是具有光荣历史的游戏业巨头——世嘉公司历经长时间准备、耗费巨资研发出的一个具有划时代意义的集娱乐、游戏、生活为一体的综合游戏网站。嘉游里的《碰碰冰》、《破坏地带》的内测活动刚刚结束，在好评如潮后它又趁热打铁，拟于12月推出两款休闲网络游戏：《噗哟噗哟》、《渔乐圈》。本期将向广大玩家详细介绍这两款游戏。

神态丰富的动作表情和形象设计的《噗哟噗哟》(puyo)

《噗哟噗哟》是日本Compile株式会社开发的系列益智类方块游戏。本作是经典《噗哟噗哟2》的在线版。承袭系列作的传统，采用了许多可爱的卡通人物角色，并各自具备不同的特殊能力。游戏中的「连锁」与「相消」等更是增加了对战比赛时的紧张感。

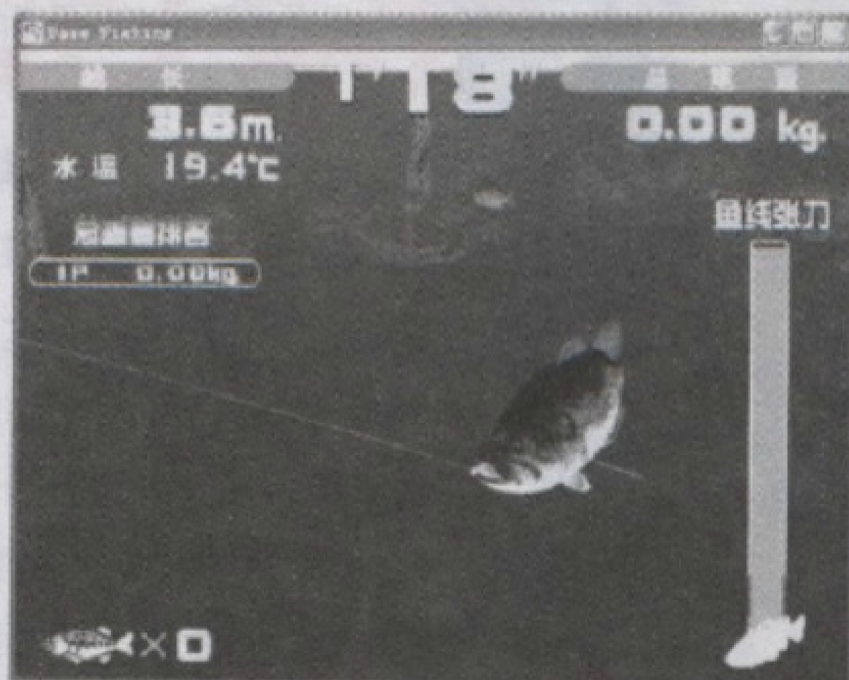


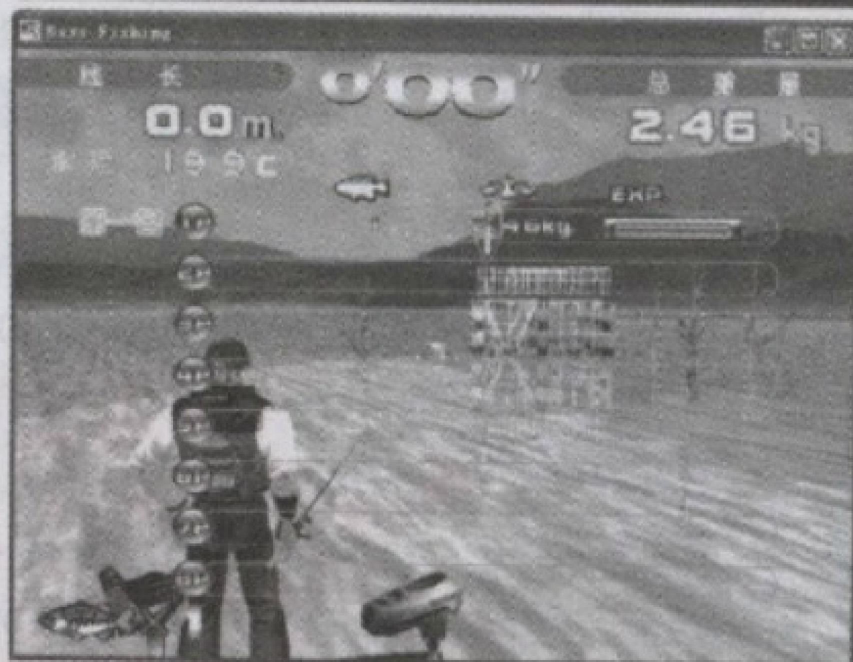
游戏中，把方块类游戏一成不变的方格改为馒头状的噗哟。在色彩上独具匠心，绚丽多变却毫无杂乱之感。在游戏时，不但能看到玩家自己所在等级的游戏人物形象，在战斗中，角色还会随着战斗情况的不同而做出各种不同的动作和表情。可爱的卡通造型、丰富多彩的战术战略、激烈而毫不血腥的多人对战，《噗哟噗哟》将是一款真正适合所有人的绿色休闲网络游戏！作为一款全新的休闲游戏，《噗哟噗哟》继承了经典方块类游戏的特色，并引入全新的游戏模式，通过搭建分支来引发华丽魔法对战精彩

专业的钓鱼游戏，让你乐在其中的《渔乐圈》



《渔乐圈》曾经是街机史上最强劲的钓鱼系游戏之一。从街机移植到PC后虽然改用键盘操作，但它的精彩程度却一点都不亚于街机版，再加上《渔乐圈》精心汉化移植到网络平台，此款网络版钓鱼体感游戏将以全新的面貌隆重登场！

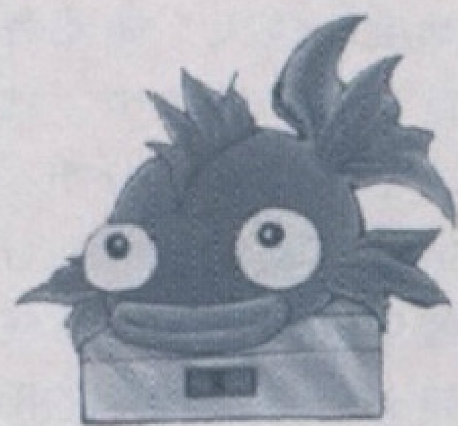




《渔乐圈》提供了多达几十种特色道具和3处风景怡人的钓鱼场景，让你永远都玩不腻；人们可以从即时变化的水下摄像机角度清楚地看到水下的全景，使游戏更具挑战性和真实度；游戏中令人惊异的人工智能——鲈鱼的反应会随鱼饵的类型和其他客观条件的变化而有所改变；人们还可以根据天气，气温，时间来随时更换渔具以提高钓率；钓起超大型鲈鱼还会随机附送意想不到的游戏道具和道具点券，每次都有惊喜。



总的来说，《噗哟噗哟》和《渔乐圈》这两款游戏和嘉游刚刚结束内测的《碰碰冰》和《破坏地带》两款游戏轻松、幽默、搞笑的风格相一致，众多的道具设置、场景众多的地图、风格各异的游戏人物形象以及操作简单、上手容易都是它们共同的特点。虽然相对于大型的网络RPG游戏，这几款嘉游休闲游戏的画面不算是非常精美，但它们所营造的总体效果非常到位。不管是问世时间不长的《碰碰冰》、《破坏地带》，还是把以前单机版的经典游戏《噗哟噗哟》、《渔乐圈》经过汉化，移植到网络平台上而形成的在线版《噗哟噗哟》、《渔乐圈》，它们在网络这个更大的平台上能让玩家真正感受到了多人互动的乐趣。







平行世界引领QQ幻想任务新潮流


战士

自从QQ幻想10月25日公开测试后，在线人数也随之飚升，并且玩家也在不断的成长。游戏的相关场景地图，以及任务量已经达不到玩家的需求。毕竟QQ幻想是一个刚刚开发出来的游戏，游戏相关内容的设置还不多。这样导致很多玩家抱怨地图太少，值得探索的地方越来越少。相对来说，一个游戏从刚刚开发出来到游戏的成熟是需要一段时间，在这段时间内是要根据玩家的需求来对游戏内容进行增加。在2006年1月，官方技术人员为了尽快让游戏成长付出了艰苦的努力，在收费的版本新增加了一系列的新的内容。那么新内容的加入能给玩家在游戏中带来什么乐趣呢？就听笔者娓娓道来游戏中新增的秘密。

《平行世界》这一系列任务分为三个故事，分别是八仙的结界、纯阳之塔、天空之泉这三个任务地图，并且每一个任务地图都有一系列的1到2个连续性的任务。这一系列的任务中八仙结界之冰凌的魂魄填补22级以上任务的空白阶段，并且新推出了新的任务地图，这个任务需要各不同职业的玩家组队并且队长用先前获得相应职业的任务钥匙，才可以进入，队员则没有这个要求。


刺客

第一篇章任务的难度相对于1.1版的任务来说难度比较大，需要各职业玩家配合。因为任务当中设置了不少的关卡，比如说是细窄通道里面的陷阱、物理攻击的怪物的分布，以及主动攻击的精英怪物的分布都造成玩家攻关完成任务的困难。另外新的任务当中还设置了必须打开宝箱任务后BOSS才会出现，但是要打开宝箱必须经过门口的陷阱才能进入宝箱所在的小房间。小房间里面还有很多魔法攻击的怪物，这些关卡也为玩家为了成功完成任务增加了很大的难度。

相对于任务适合等级32的《平行世界》纯阳之塔场景，任务琉璃之心跟龙魂之刃来说，第一篇章八仙的结界可以算是小巫见大巫。进入纯阳之塔要求玩家必须组队，还有就是必须正在进行或者是已经完成琉璃之心任务。第一个任务的道具不需要挑战BOSS，但是任务也具有一定的危险，因为通道迂回曲折，并且有很多陷阱、厚皮怪、高攻怪以及魔攻怪，到达关卡以后才能找到矿石怪打败他，并且得到了任务道具才算完成第一个任务。

完成琉璃之心任务以后玩家就可以随时进入纯阳之塔进行后续的任务—龙魂之剑。完成这个任务必须通过上面所说的一系列陷阱和关卡，找到龙族遗臣激活任务之后还要战胜五个BOSS得到五个任务道具，并且用这五个任务道具换取一张符咒打开任务宝箱得到龙魂之刃后，再到龙族遗臣处上交龙魂之刃才能完成任务。其间的五个BOSS周围有高魔攻、高视野的怪物保卫，让任务的难度更加高，十分考验各职业玩家的默契配合。

第二篇章的任务难度如此之大，也许不少玩家就已经十分兴奋，但是第二篇章跟第三篇天空之泉场景的任务比起来更是一山还有一山高。天空之泉场景的任务镜之碎片适合40级以上的玩家进入，虽然这个场景只设置了一个任务，但是这个场景里包含了三层地图，并且每下一层地图怪物就更加厉害，并且每一层都会设置一个BOSS，任务道具就在BOSS身上。

玩家必须已经完成或者是正在进行镜之碎片任务才能进入天空之泉场景，玩家进入场景以后必打败三层地图当中所有的BOSS来获取任务道具，其中第一层是厚皮跟高防的40-42级怪物，43级BOSS高物理攻击。第二层是高防、高物攻的42-44级怪物，45级BOSS魔法攻击，第三层除了44-46级魔法攻击怪物，47级高魔防BOSS外，通道中布满了各类陷阱。玩家们进入以后必须步步为营，配合默契，极大限度的挑战了各职业玩家的团队精神。打败各个BOSS以后，从它们身上各获得三个任务道具并且回去上交，方算完成任务。

这三个场景的任务难度不一，适合玩家等级也不相同，让处于各个阶段的玩家都能够更好地享受QQ幻想游戏中的刺激，感受游戏中的故事。并且《平行世界》的几个任务都是组队才能完成，任务的难度除了极大的考验和锻炼了玩家的配合能力，并且令玩家尽情发挥和锻炼自已的策略才能。这三个场景的任务能够给予玩家一般任务的称号、经验值、道具、名誉值、金钱的奖励，在完成任务的时候玩家打开宝箱怪物还能获得一定范围内的物品奖励。为了防止玩家抢宝箱，所以各职业玩家均能打开宝箱一次。极大的避免玩家因为哄抢宝箱而引起不必要的纠纷。

总的来说这次新的任务又出现了新的NPC龙族遗臣，游戏里面所有的NPC 都有他背后的故事，从他身上还有什么后续的故事呢，那么从后续的故事我们又能发现什么获得什么？QQ幻想的故事一直在延续，我们现在所经历的故事还只是很小的一部分，任务在不断的延续，游戏也在不断的成长，而我们也将伴随着QQ幻想一起成长。


药师



上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑三维动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，现面向全国开办三维游戏影视动画专业研修2006年春季班（CIA第11期），有关事宜公告如下：

招生公告

www.cia-china.com





上海大学

成人教育学院

三维游戏影视动画专业研修

2006年春季班

招生计划：

维影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标： 培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

维游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标： 培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

维建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标： 学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

主要师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游特效主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙女》、《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创之一，在游戏动画方面是国内权威专家，曾任多家公司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌电影特效的MARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主、灰姑》、《海底总动员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。



证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 e-mail: zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登录：www.cia-china.com

2005中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部
记者部

序言

热心读者及业内的同仁你们好。正如你们所看到的，在2006年的第一期中，《大众软件》的"中国电脑游戏产业报告"再次出炉。

站在这里回首，才发现这已经是我们连续推出这一产业报告的第五个年头了。5年对任何一个人的人生履历来说都不是一个很短的时间，而对于中国步履维艰的电脑游戏产业而言，这5年中所发生的变化，可以用天翻地覆来形容。

在接下来充斥着图表和数据的数十页杂志内容中，隐藏着几万电脑游戏从业者的艰苦工作和不得不面对的严酷现实。这是在宏观的数据分析中我们所看不到的，然而这种苦衷又是在我们几个月的调查走访中时刻会感受到的。

我们希望将自己的工作做得更好，能和这些同仁一起推动这个产业的进一步发展，并且能为将来留下一些关于这个行业发展的记录，这也是我们连续5年来制作这一报告的动力。

另外，还要告诉你们，我们尽力了，力求这份报告是最真实、最准确的。

目录

产业背景及制作说明

产业背景

如果说让笔者用最恰当的字眼描述2005年中国电脑游戏产业的话，着实不是件容易的事。不过，从内心深处，笔者想到的第一个词是“艰难”。2005年的电脑游戏产业，一方面成为时尚、新潮的代名词，并必须漂漂亮亮的担负起“朝阳产业”的担子来；而另一方面，凡是牵扯到青少年问题，无论什么大事小事，游戏业都要背负起被质疑、被责问的角色。行业外的专家们也因为对网络游戏的声讨而名噪一时，张春良的三次状告暴雪公司虽然都以证据不足被驳回，但也开创了家庭与游戏公司之间民事诉讼的先河；陶宏开的“戒除网络成瘾”讲座不但使自己进入了CCTV演播室，更是掀起了整个社会对网络游戏的空前大讨论。

单机游戏方面，2005年初还颇有几款处于“制作之中”。但无论玩家多么期待，媒体如何努力“推车”，游戏公司还是难挡资本运作的巨大诱惑，纷纷投入网络游戏公司行列。仅存的一两家单机游戏制作公司好像人间蒸发了一样，忽然从人们视野中消失了。国外的单机厂商却趁机悄悄走进了中国市场，俄罗斯、美国，日本……也许那里的人都不玩网络游戏吧。就算是网络游戏，中国自己能拿得出手的依然寥寥无几，随着《魔兽世界》进入中国，国内网络游戏格局发生了翻天覆地的变化。以九城为首的一线网络游戏厂商呈现垄断态势，不少优秀的“休闲类”网络游戏也从“《传奇》类”网络游戏的阴影中跳了出来，开始活得有滋有味了。盛大自己也承认：“《传奇》已经进入衰退期”，开始转攻“机顶盒”和家庭数字娱乐，而正年富力强的九城却开始收购足球队，难道中国游戏产业就只能充当跳板的角色么？

2005年下半年，整个电脑游戏产业可谓“几家欢喜大家愁”。九城和可口可乐宣布建立战略合作伙伴关系，共同推出主题为“可口可乐——要爽由自己，冰火暴风城”的市场活动，这也成为目前业内最成功的促销活动之一；盛大通过一系列并购、入股，体态越发庞大，收购新浪部分股份后，盛大公司真正做到了“牵一发而动全身”，与48家内容供应商力推“盛大家庭战略内容合作”；金山成功进入日本软件市场，正式发布了全面兼容微软Office的WPS Office 2005和“剑网2”……但除去这些一线厂商外，其他游戏公司却大多偃旗息鼓，悄无声息。曾要与九城一拼天下的光通没了动静，新近成绩不错的久游也极力避开《魔兽世界》的冲击，或许当《魔兽世界》渐渐转冷时，新一轮的网游大战又要开始了，现在大家都在磨拳擦掌。

2005年，多事之秋……



数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2004年12月－2005年12月。

数据采集：

1.利用3个月的时间，通过本刊信息员及相关调查人员，在北京、上海、成都、西安、广州、郑州、青岛、包头、珠海、重庆等10个城市共计50个网吧和书报刊亭进行定期定点的抽样调查，了解全国各地区省市的网络游戏运营情况及点卡销售情况，回收有效调查问卷573份。

2.通过云网、骏网、连邦等大型渠道商和游戏销售商务网站，取得产品销售数据及比例，并进行比例加权。

3.安排调查人员直接向北京、上海、广东、四川等各网络游戏代理运营商索取销售数据及企业资源信息。无法得到厂商数据或厂商拒绝提供数据的，通过其他相关途径了解。

4.安排本刊记者、编辑对业内重要公司及从业者进行广泛深入的采访。

5.收集整理全部行业内重要媒体中刊登过的重要信息。

6.大众软件2005年度读者调查报告有效问卷共计3.3684万份。

计算方式：

为了计算最精确的2005年游戏市场的市场规模，我们采取了几种不同的计算途径。

1.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，以及网络游戏的平均点时费用等推算市场总额。

2.通过经销商渠道提供的数据比例计算网络游戏全年销售总额。

3.通过信息员在全国各大城市的零售网点抽样调查提取有效数据，对上述几套数据进行核对计算。

4.根据盛大、网易、九城三家上市公司2005年前3个季度的财报数据，对上述几套数据进行核对计算。

2005年重要新闻回顾

2005年1月，联众游戏涉嫌赌博，其“财富”游戏停止运营。

2005年1月，60岁美籍华人社会学家、华中师范大学特聘教授陶宏开因“拯救上网成瘾者”效果显著而受到社会各界的关注。

2005年1月6日，俄罗斯单机游戏开发商“布卡”公司在北京长远天地大厦举办了布卡媒体联谊会，会上宣布“布卡”公司在2005年正式进入中国游戏市场。首先推出《魔法战争》《太平洋风暴》等4款不同风格的单机游戏，接下来还将引进俄罗斯、西欧等地区20几款优秀的单机游戏，借以抢占中国低迷的单机市场。

2005年2月19日，盛大与其控股公司Skyline Media Limited通过二级市场交易，以现金与股票转换的方式购买了新浪19.5%的股份，成为新浪公司的最大股东，总交易额为2.3亿美元。盛大入股之后，由于新浪原先大股东的股份并未减少，如果联合行动，盛大没有足够的控制权，因此有消息说，盛大可能会进一步收购新浪的股份。盛大入股新浪不论出自何种目的，似乎都要表明，就像陈天桥自称的那样，盛大“不是一家网络游戏公司”。

2005年2月20日，在WEG 2005的赛场上，中国CS战队wNv在与美国战队GamerCo的交手中，被当值裁判裁定两次违规，理由是窥屏，从而被直接判负。而在20日下午晚些时候，国外知名电子竞技网站Gotfrag公布了最新的赛况消息。在NoA、4Kings和MouseSport之后，GamerCo也如愿进入了四强。而在WEG赛场上有精彩表现的中国AS战队和wNv战队则惨遭淘汰。

2005年2月，以《石器时代》而闻名的北京华义联合软件开发有限公司开始在内部进行了部分裁员和人员调整。自2004年北京华义总经理林永青离职后，该公司内部的人事变动就已陆续开始。2005年离职的部分华义员工主要包括北京华义营运中心（营销和媒介等部门）、行政中心的部分职员。而在此前，北京华义营运中心的营运长及业务部主管均已先后离职。

2005年3月21日，在比原定时间推迟约一周之后，《魔兽世界》在中国大陆地区的限量公开测试终于在15点正式启动。第九城市于3月20日0点开放了游戏客户端下载，此次测试使用的客户端为全球最新的1.3.0版本。按照第九城市的统计，在此前一周左右时间的限量公开测试报名中，共有100多万狂热的玩家参与了此次账号申请活动。

2005年4月9日，在上海卢湾体育馆，第九城市举办了一场盛大的“魔兽世界日”主题活动。暴雪娱乐与第九城市联合向到场的数千名玩家和来自全国各地的媒体公布了《魔兽世界》定于2005年4月29日启动全面公开测试的消息。此外，可口可乐（中国）饮料有限公司与第九城市宣布建立战略合作伙伴关系，并将于2005年夏季共同推出主题为“可口可乐——要爽由自己，冰火暴风城”的市场活动。双方认为，这是一次创新和双赢的合作。

2005年5月，四通控股CEO、原巨人集团总裁史玉柱在上海设立了一家网游公司——征途网络。这位以巨人集团起家、以“脑白金”闻名遐迩的商人正在网游领域蛰伏待发。消息说，有征途网络内部人士表示，公司不会学盛大、九城等代理运营国外游戏，而是学习网易，走自主研发网络游戏的路线。

2005年7月21日，第三届ChinaJoy游戏大展拉开帷幕。此次展会为期3天，依然选择了上海新国际展览中心作为展会地址。展览中心开放了1、2号两个展馆，近2万平方米的展览面积，并动用了刚刚竣工的M系列新闻厅与媒体中心，这为媒体报道提供了极大方便。与2004年参展的140家厂商相比，此次展会有129家厂商参展，数量略有下降。3天展会参观总人数为7万人左右，与2004年持平。

2005年8月9日，中国互动娱乐媒体及最大的网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司（Nasdaq: SNDA）公布了截至2005年6月30日未经审计的第二季度财务报告。报告表明，盛大公司本季度净营业收入较上年同期增长88.0%，达到5.40亿元人民币，其中网络游戏收入较上年同期增长72.0%，达到4.67亿元人民币，占营业收入净额的86.5%。

2005年8月23日，新闻出版总署举行新闻发布会，推出全国首个网络游戏防沉迷系统开发标准，并率先在全国7家最大的网络游戏运营公司进行试验。《网络游戏防沉迷系统开发标准（试行）》主要是通过限制经验值达到控制玩家游戏时间的目的。按照该标准的设想，累计游戏时间在3小时以内的属于“健康游戏时间”，经验值、落宝率正常；累计游戏时间在3～5小时属于“疲劳时间”，建议将经验值和落宝率降为50%；累计游戏时间在5小时以上的为“不健康游戏时间”，建议将经验值和落宝率降为0。该标准于2005年9月30日开发完成，10月底开始推广。

2005年9月12日，金山软件正式发布了全面兼容微软Office的WPS Office 2005，并于当日下午16时启动WPS Office 2005个人版“免费下载体验”活动。与此同时，金山软件高级副总裁王峰在北京柏彦大厦内举办的香槟酒会上透露，金山“剑网2”正式公测期已锁定9月28日，面对上半年《魔兽世界》等欧美网游对中国市场的强烈冲击，王峰表示不会示弱，并将在年内为“剑网2”发起的市场争夺战中为国产游戏报“一剑之仇”。

2005年10月3日，第三届网络文化博览会开幕。本次展会总展场面积比去年网博会扩大了近一倍，达到25000平方米。中国参展企业达到234家，而来自美国、德国、日本、韩国和新加坡等国家的参展企业有18家，有近10万名观众和上千名媒体记者参观了此次展会。

2005年10月14日，国内老牌游戏运营商武汉奥美突传倒闭。这个运营《魔兽争霸》《反恐精英》《星际争霸》《暗黑破坏神》《半条命2》等知名游戏的厂商为玩家们所熟识，但继《孔雀王》《开天》等产品相继失败之后，2005年上半年，奥美电子陷入了苦苦支撑的僵局。2005年4月份，国内知名电信企业神州通信宣布收购奥美电子（武汉）51%的股权，成为奥美最大的股东。

2005年10月20日，备受关注的网游防沉迷系统开始先期在七大网络游戏公司的游戏中试运营。包括被认为难以简单地实行防沉迷系统的《魔兽世界》也在第五大区新开了一组服务器“银翼要塞”进行试运行，而网易《大话西游Online II》的新开服务器甚至就叫做“防沉迷区”。

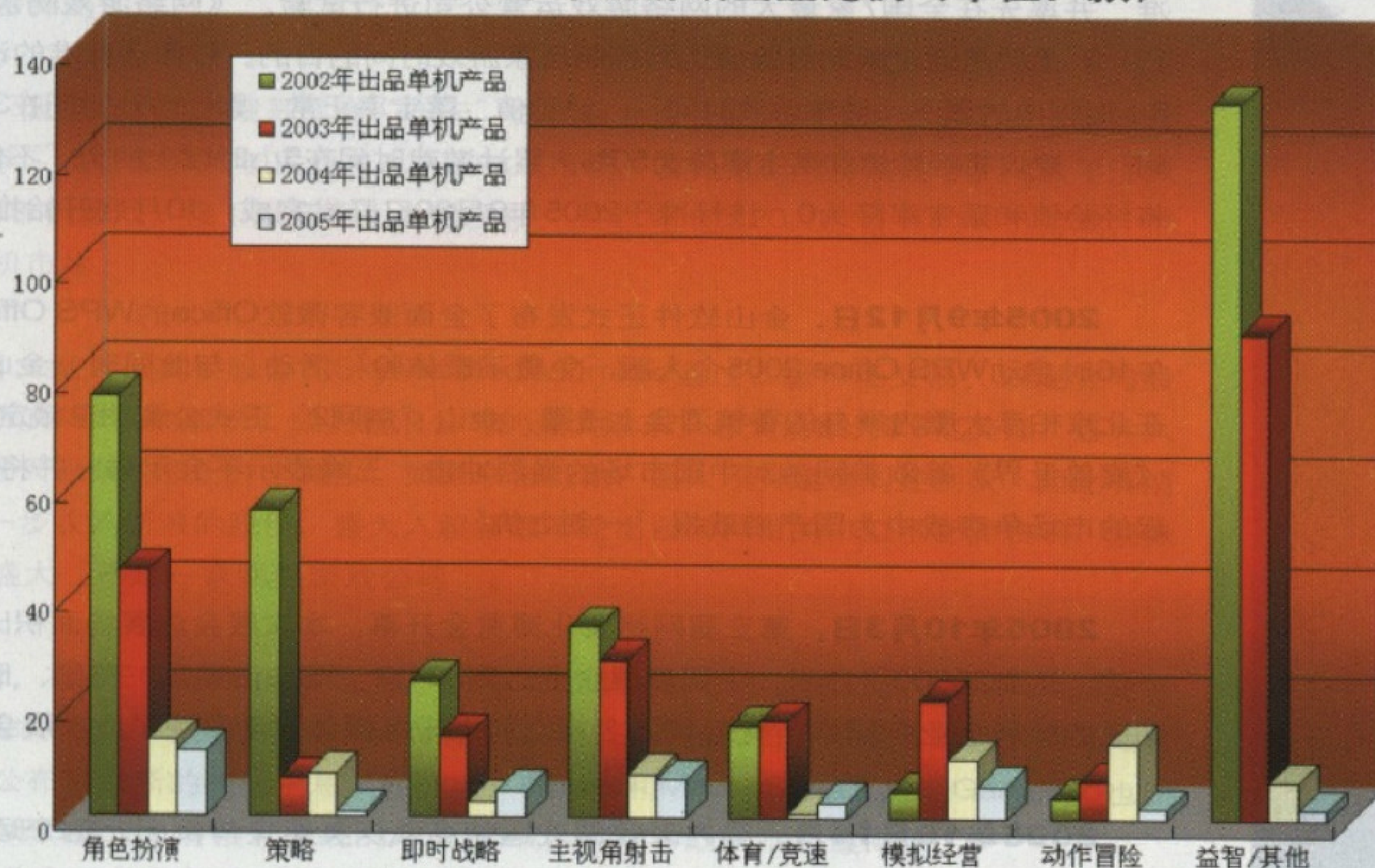
2005年11月11日，盛大截至2005年9月30日的第三季度未经审计财报显示，《传奇》第三季度平均同时在线用户人数为23.3万，低于上一季度的38.1万，首次出现明显下滑。这是盛大上市以来首次出现营收下滑。路透财经调查显示，分析师此前预计盛大第三季度营收最少为6300万美元。由于财报未达预期，在纳斯达克盘后交易中，盛大股价下跌9.7%。盛大在财报中表示，第三季度营收未达预期，主要因为网游《传奇》营收比上一季度大幅下滑33.5%，目前已进入衰退期。

2005年11月20号，Sky勇夺WCG 2005“魔兽争霸III”项目世界冠军。决赛开始后Sky发挥出了最好的水平，在首局比赛中以一个势如破竹的Tower Rush 5分钟之内就拿下了比赛，在第二局，Sky依靠经济优势胜出。Sky为中国拿到第一个WCG正式项目的世界冠军！

2005年12月1日，《魔力宝贝》的运营权从网星史克威尔·艾尼克斯网络科技（北京）有限公司正式转到SE中国旗下，而“轩辕剑”网络版系列产品归网星所有。从此大宇与SE正式“分家”。而与此同时，SE中国专门为中国市场打造的《树世界》也即将推出。

单机游戏市场整体分析

2005年中国大陆单机游戏种类和数量情况分析



2005年在中国大陆正式出版销售的单机游戏产品总数为197款，这一数字与2004年的201款相差无几。然而，其中仅有38款是2005年出品的，比2004年的69款下降了45%，其余159款则为在2005年持续销售的产品。单机代理产品数量剧减，国内的单机游戏代理商也所剩无几。奥美等知名厂商的倒掉，预示着国内单机市场的前景将更为惨淡。更令人伤感的是，2005年几乎没有一款中国大陆自主研发的单机产品上市，玩到原汁原味的大陆自主开发的游戏，似乎已成为遥不可及的梦想。

从官方提供的销售数据上看，销量达到10万套的游戏仅有《三国群英传Ⅴ》和《幻想三国志Ⅱ》两款。销量在5万~10万套之间的，有《风色幻想Ⅲ——罪与罚的镇魂歌》《风色幻想4》《极品飞车——地下车会》《罗马——全面战争》《战锤40000——战争黎明》《波斯王子——武者之心》和FIFA 2005等。从销量上看，最受国内玩家欢迎的单机产品，依然以RPG为主，另一方面则是游戏本身的知名度和品质。2005年的两款精品即时战略游戏《罗马——全面战争》《战锤40000——战争黎明》入围，也说明了国内玩家，对于即时战略游戏的喜爱。

从产品的类型看，只有角色扮演和主视角射击、即时战略游戏的数量与2004年基本持平，而其他类型都大幅度的下滑。然而，与2004年不同，2005年引进的主视角射击游戏多为不知名的作品，除了《虚幻竞技场2004标准版》实在乏善可陈。角色扮演游戏一直是国内单机市场的主角，这可能也与中国玩家喜欢传统形式的游戏，而不愿在第一人称射击游戏或者动作游戏的3D场景中眩晕有关。2005年的角色扮演游戏，日式唯美风格占据了压倒性的优势，欧美角色扮演游戏只是凤毛麟角，《博德之门》《无冬之夜》《冰风谷》这类的经典角色扮演游戏，已再难在市场上看到。

单机游戏市场整体分析

2005年单机游戏市场总规模

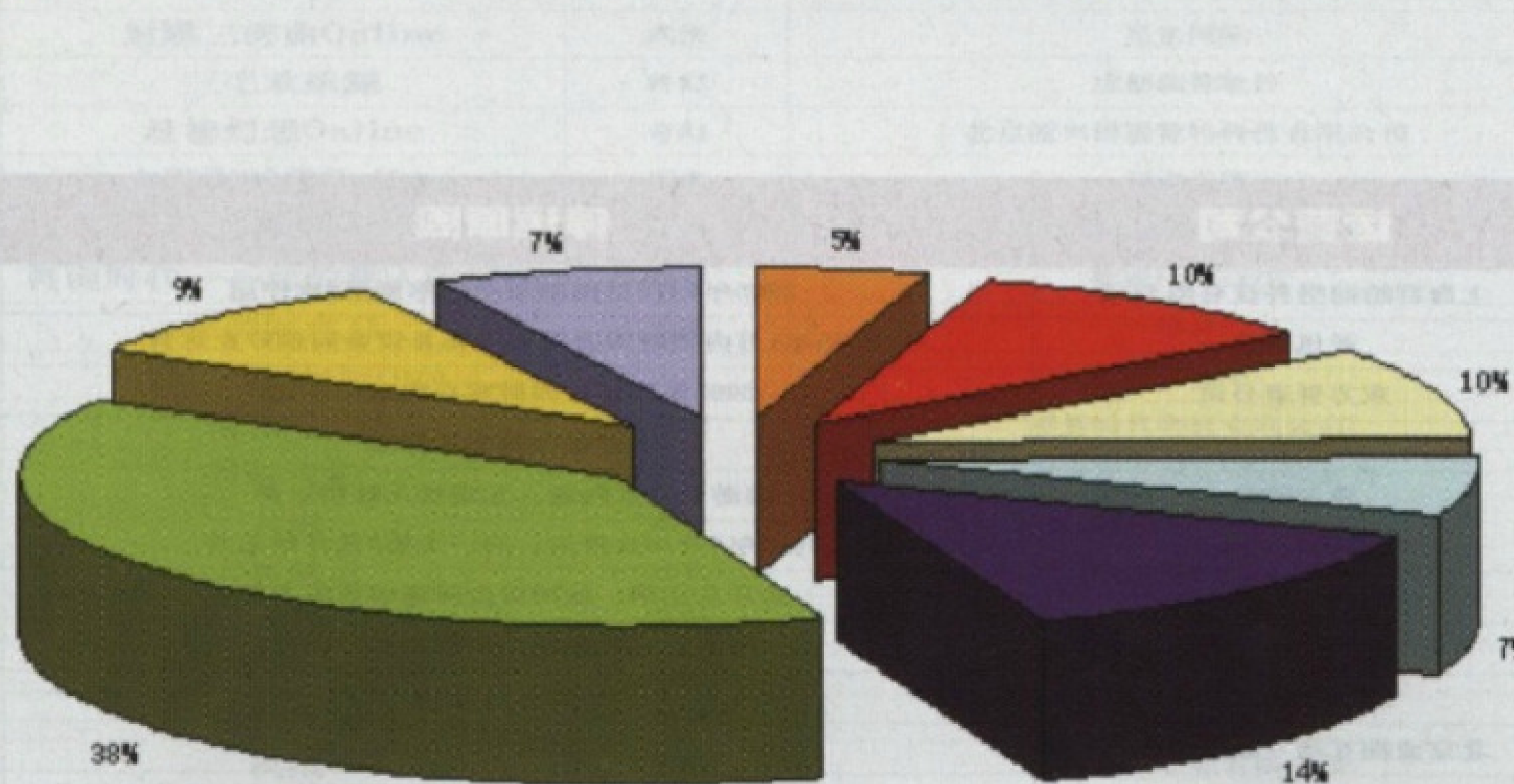
根据我们从单机代理发行商以及渠道商两方面得到的数据统计分析，2005年单机游戏市场总额2.12亿元，其中2005年当年出品的新游戏市场额仅为7800万元，相对于2004年1.03亿元的市场总额，下降了23.3个百分点。单机游戏市场依然保持着逐年下降的趋势，这一趋势在2005年仍未得到缓解，仅仅有38款新产品面世，无论如何我们也无法乐观。

此图是2005年国内主要的单机游戏类型的市场份额比例。这一比例是我们按照2005年全年产品的总类型及销量分析得出的。我们可看出，角色扮演类游戏占据了市场总额的38%，在国内市场上的主流地位不可替代。休闲网络游戏的流行，是近两年网络游戏发展的趋势之一，国内的网络游戏市场也由大型网络游戏占据主导变成大型网游与休闲网游共同主导市场。而益智类游戏从2004年的19%锐减到2005年的5%，也是由于国内休闲网络游戏产品的大量推出，使得许多单机益智类游戏的玩家转投网络。

即时战略和运动竞速类产品分别占了市场总额的14%和10%，2005年国内电子竞技的发展，在国际比赛上的进步，从一定程度上促进了国内玩家对于即时战略和运动竞速类产品的兴趣。玩家对《极品飞车》、FIFA系列依然保持着较高的热情，除了这些游戏都是WCG等国际比赛的比赛项目之外，这几款游戏本身的游戏性和平衡性，也是吸引玩家的重要原因。

最传统的策略类游戏，2005年却已基本销声匿迹，仅存的一款《三国群英传Ⅴ》也并非传统意义上的策略游戏，在最核心的部分“战斗”上，体现更多的是场面和爽快感，而不是策略的运用。面对越来越多快餐式的网络游戏，强调策略，需要慢慢思量的策略类游戏，已不再是玩家的宠儿。

2005年单机游戏市场份额分析



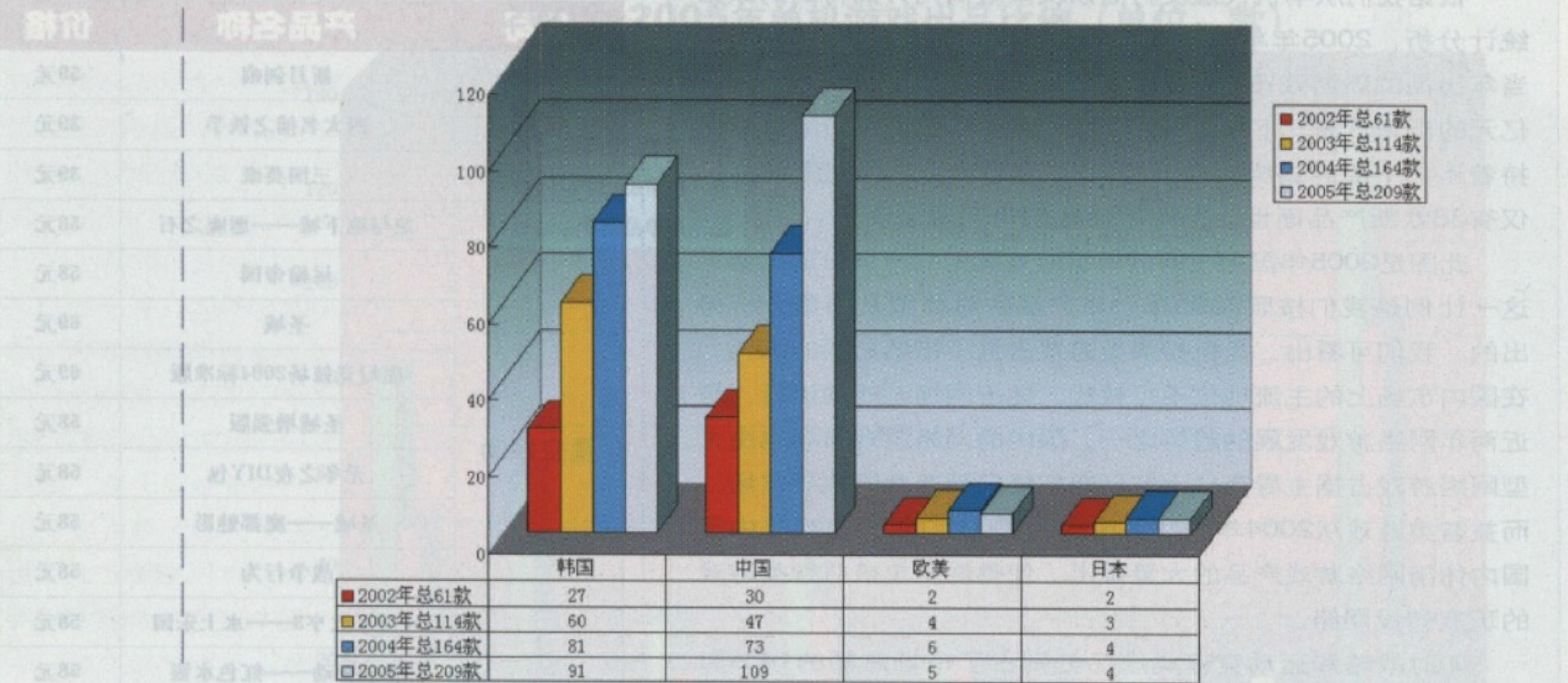
2005 大陆地区正式出版的主要单机产品表

公司	产品名称	价格
智冠	新月剑痕	59元
	四大名捕之铁手	39元
	三国英豪	39元
星空娱动	龙与地下城——恶魔之石	58元
	运输帝国	58元
	圣域	69元
	虚幻竞技场2004标准版	69元
	圣域增强版	58元
	无冬之夜DIY包	58元
	圣域——魔都魅影	58元
	战争行为	58元
	过山车大亨3——水上乐园	58元
	影子行动——红色水银	58元
光谱	苍穹霸主2	58元
	奇迹动物园	58元
	沉默小组1943	58元
育碧	亚历山大大帝	69元
	战锤40000——战争黎明	48元
	全能战士	69元
	波斯王子——武者之心	69元
	罗马——全面战争	49元
	太平洋飞将	69元
	手足兄弟连	69元
	联合作战——风暴行动	69元
	工人物语——国王的遗产	69元
	手足兄弟连——浴血奋战	49元
EA	FIFA 2005	69元
	NBA LIVE 2005	69元
	指环王——中土战争	99元
	极品飞车——地下车会	69元
寰宇之星	三国群英传V	49元
	大富翁7游宝岛	49元
	幻想三国志II	69元
	风色幻想III——罪与罚的镇魂歌	69元
	风色幻想4	69元
	阿猫阿狗2	69元
	独钓天下	25元
	圣女之歌XP	25元

网络游戏市场整体分析

2005年网络游戏产品结构分析

2005年网络游戏开发商分析表（单位：款）



	韩国	中国	欧美	日本
2002年总61款	27	30	2	2
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4

2005年在中国大陆正式运营（包括公测）的网络游戏共有209款。在这209款产品中有78款游戏是收费游戏。在全部的运营游戏中，中国自主开发的网络游戏比例有很大提升，多达109款，这个数字几乎快赶上2003年和2004年国产网络游戏款数的总和。韩国开发网络游戏有91款，虽然比2004年的总款数多，但所占的比例却下降了14个百分点。这与国家对民族网络游戏开发的鼓励和支持有着直接的关系，同时也是因为国内产品开发的成本及代理费用要低于韩国游戏，选择国产网络游戏能适当降低网络游戏运营商运营风险。当然，这些原因都不是唯一起作用的因素。同时也需要指出的是，目前国内的网络游戏开发水平还不高，开发团队的增加，并没有真正使开发人员的素质有所提高。而在国产网络游戏开发团队急待增加开发经验的同时，2005年的网络游戏市场增长速度却在放慢，这都是值得我们注意的现象。

2005年停运或不再更新的网络游戏

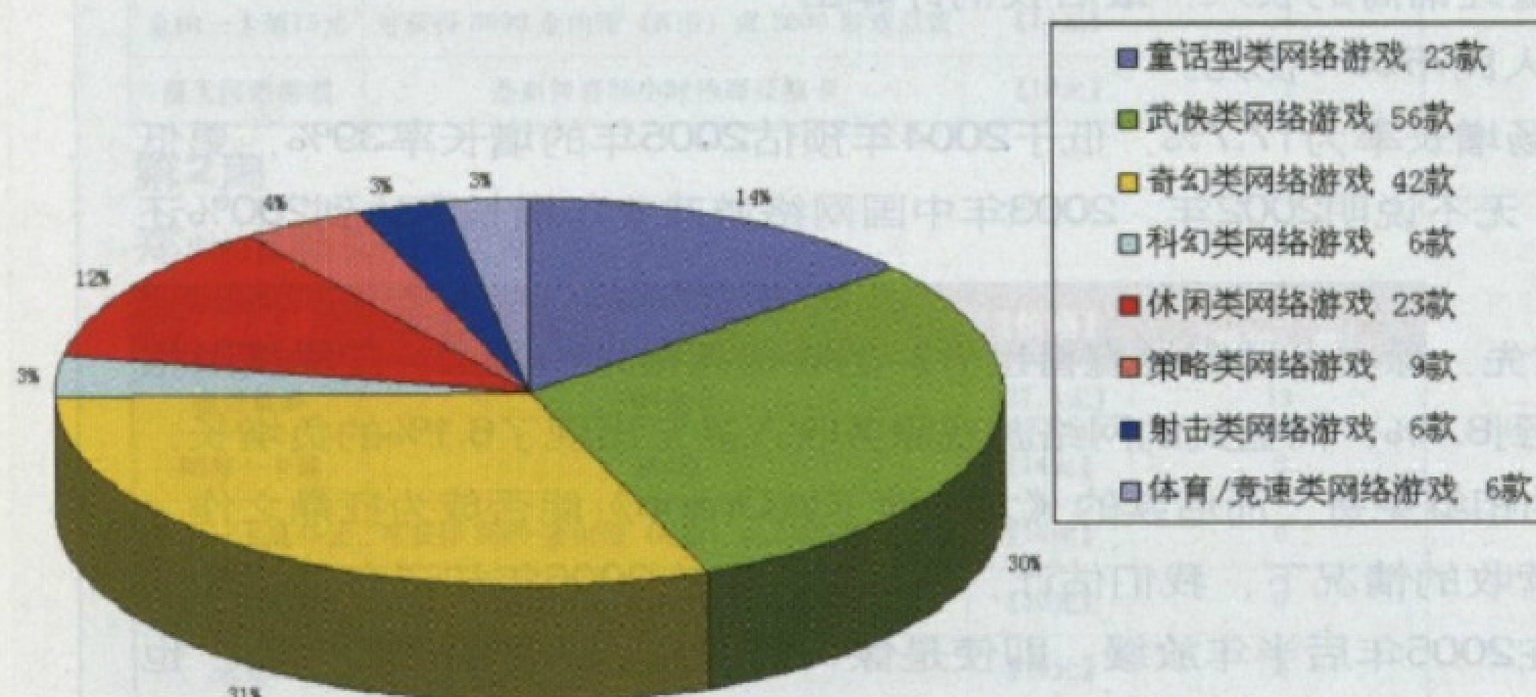
游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	停运原因
永恒	奇幻	韩国GNI soft	上海群皓网络科技有限公司	2005年9月2日因游戏在线率低第2次停运
神曲	奇幻	朗金科技	亚讯通信	2005年1月内测时因开发不完善及资金问题停止运营
火线任务	射击	韩国DooBic	东方资通公司	2005年1月5日因游戏在线率低停运
人间	奇幻	华义	华义	因游戏在线率低停运
神话	奇幻	全球欢乐公司	聚友网络	因游戏技术问题，无法投入收费运营
雷霆战队	射击	未知	TOM.com	2005年8月10日停运，同一天第2代开始运营
魔界	奇幻	金酷软件	无	未开发完毕，就因资金问题而暂停开发
无尽的任务	奇幻	美国SOE	上海育碧	因游戏在线率停运于2005月1月5日
绝对女神	奇幻	韩国JYStech	北京金玉天立	公司倒闭
天地Online	武侠	瞬间科技	北京亚洲互动（海虹体系）	原因不详
精灵	奇幻	韩国YEDANG	网易	2004年8月26日停止收费，因外挂等原因于2005年4月1日停止运营
龙族	奇幻	韩国ESOFTNET	北京第三波戏谷软件有限公司	2001年6月开始运营的老牌网游，因游戏在线率低停运于2005年6月

网络游戏市场整体分析

2005年网络游戏产品类型分析

从下图我们可看到，2005年运营的网络游戏的类型有所增加，开始出现了前几年中相当少见的主视角射击类网络游戏，还出现了6款运动类的网络游戏，其中包括高尔夫球和赛车类的网络游戏。但毋庸质疑，网络游戏类型中还是以武侠类和奇幻类MMORPG为主，二者总和占到目前运营的全部网络游戏总数的61%。而实际上，运动/竞速类网络游戏、主视角射击类网络游戏和休闲类网络游戏一样，是和MMORPG完全不同类型的游戏，如果换一种角度看，非MMORPG类的，仅占到总比例的22%，这显得网络游戏的类型还是比较单一，而实际上，除去开发能力的薄弱，造成这种情况的原因非常多，其中最主要的还是与网络游戏的特性有关，MMORPG的代入感最强，玩家黏着度也高。很难想象会有很多玩家平均每天在一款主视角射击网络游戏或者赛车游戏上花费3个小时以上的游戏时间。在国内竞争激烈的市场环境下，能够长时间吸引玩家呆在游戏中游戏，才具备市场竞争力。

2005年网络游戏类型分析图（单位：款）



休闲游戏占总游戏比例的12%，比2004年下降了2个百分点。休闲类网络游戏自2004年起在国内网络游戏市场中开始回暖。就盛大一家公司提供的财报来看，休闲游戏的收入占总营收的24%，约为1/4。可见在休闲类网络游戏的用户消费群体还是不可小看的，但目前单纯依靠休闲游戏占有较大市场份额的公司还没有，休闲游戏成功的代表作还相当少，仍有发展余地。

2006年预计推出的部分尚在开发中或未公测的网络游戏

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	公测时间
神曲	奇幻	北京朗金软体科技有限公司	暂无	2006年初公测
天启者	奇幻	北京朗金软体科技有限公司	暂无	2006年中旬公测
三国策IV	历史	皓宇互通科技有限公司	皓宇互通科技有限公司	2006年公测
放逐之魂	奇幻	北京紫虹巨暴科技有限公司	北京紫虹巨暴科技有限公司	2006年公测
至尊	武侠	北京动力时空科技发展有限公司	第九城市	2006初公测
龙与地下城Online	奇幻	美国Turbine	上海盛大网络发展有限公司	2006年公测
铁血三国志	历史	北京华义联合软件开发有限公司	数位朝代	2006年公测
劲爆滑雪	运动	北京中娱在线	北京中娱在线	2006年公测
射雕三部曲Online	武侠	昱泉国际	昱泉国际	2006年公测
三毛欢乐派	科幻	成都斯普软件	成都斯普软件/亿唐	20061月公测
最初幻想Online	奇幻	北京新兴博通数码科技有限公司	未定	2006年公测
大航海时代Online	历史	日本光荣	未定	2006年2月底公测
树世界	奇幻	日本史克威尔·艾尼克斯	史克威尔·艾尼克斯（中国）互动科技有限公司	2006年初公测
科南时代——西伯莱人的冒险	奇幻	挪威FUNCOM	未知	2006年公测
石器时代II	卡通	华义	未定	开发中
信长之野望Online	历史	日本光荣	中青旅创先软件产业发展有限公司	2006年初公测
纵横时空	奇幻	卓智时代科技有限公司	卓智时代科技有限公司	2006年初公测
封神传说	武侠	广州光通通信发展有限公司	广州光通通信发展有限公司	2006年初公测
大唐	武侠	网易互动娱乐	网易公司	2006年1月公测
大唐风云	武侠	杭州天畅网络科技有限公司	杭州天畅网络科技有限公司	2006年公测
反恐炸弹人	休闲	上海幻城网络科技有限公司	久游网	2006年1月公测
英雄无敌Online	奇幻	天晴数码娱乐有限公司	未定	2006年公测
机甲世纪	科幻	苏州蜗牛电子	游戏蜗牛	2006年初公测
机战	科幻	天晴数码娱乐有限公司	网龙（中国）公司	2006初公测
卡通摩托	休闲	中娱在线	未定	2006公测
S.O.S	休闲	韩国ALEA	广州光通通信发展有限公司	2006年1月公测

网络游戏市场整体分析

2005年网络游戏市场总规模分析

这次在统计中国网络游戏市场总规模时，我们综合已有数据，从两个角度对之进行了计算。首先，我们根据网络游戏代理运营商公布或提供的游戏在线人数及网络游戏的平均点时费用，计算出2005年国内78款收费网络游戏及其他网络游戏的总运营收入——其中通过本刊信息员全年网吧流行游戏排行榜的数据（见本刊TOPTEN栏目）以及记者从其他途径了解到的情况，尽可能地去除了已有数据中的水分，对总平均在线人数和网络游戏的平均点时数进行了校准。

另一方面，我们又通过云网、骏网等渠道商提供的销售数据比例进行汇总加权，重新计算了盛大、网易、九城等几家主要上市企业全年营收所可能占到网络游戏全年总营收的比例，并且我们从全国十大城市的点卡销售情况的定点抽样调查也验证了这一比例。又根据盛大、网易、九城３家企业的上市财报中所提供的营收数据，从另一个角度验证了中国网络游戏全年的总营收。

根据我们最后的计算，2005年中国收费网络游戏平均在线人数总和为327.8万人，比2004年增加了46.8万人，增幅达16.7%。而根据我们的估算，2005年全国网络游戏玩家将不低于4080万。

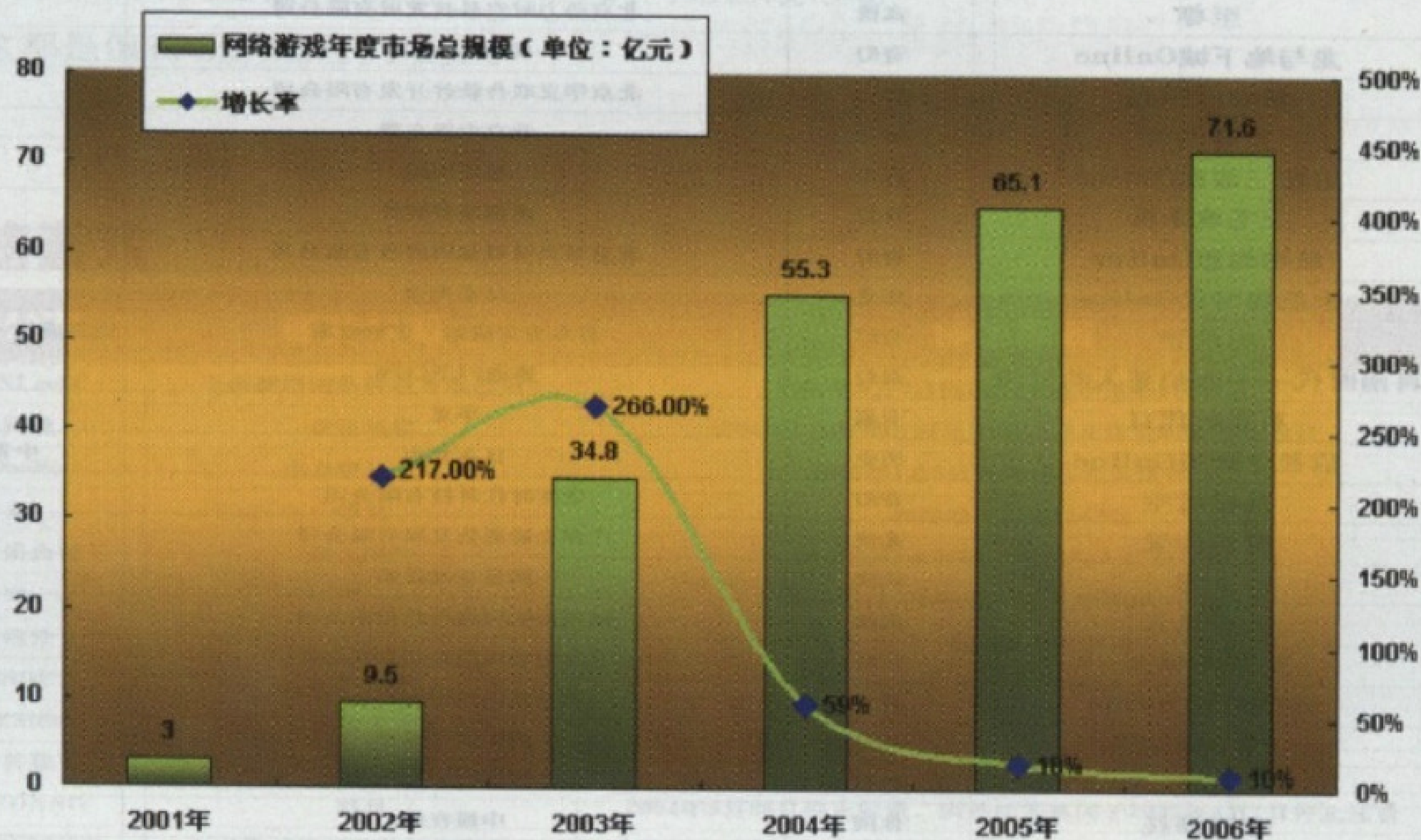
作为国内主要网络游戏的运营商，盛大、网易以及借助《魔兽世界》收入走高的上海九城，这３家公司的总营收占全年中国网络游戏市场总额的66%。而剩下的34%的收入由67款网络游戏瓜分——可见竞争之激烈。

将运营商的收入按照通常的折扣率计入渠道经销商的收入，最后我们计算出：

2005年中国网络游戏年度产业市场总额为人民币65.1亿元。

较2004年市场总额的55.3亿，2005年的市场增长率为17.7%，低于2004年预估2005年的增长率39%，更低于2004年59%的市场增长率。以上的一切数字，无不说明2002年、2003年中国网络游戏业年增长率达到200%还要多的时代已一去不复返了。

结合几家上市公司的财报，我们可看出，首先，除去九城因《魔兽世界》的收费而带来的第二、三季度财报的迅速增长外，网易第三季度的财报增长率已降到8.4%，而盛大的网络游戏服务收入甚至出现了6.1%的负增长，而2005年11月开始该公司的几款主力营收游戏的相继免费，而后续的《龙与地下城Online》能否成为扛鼎之作，还是问号，在盛大盒子等其他业务尚不能创造营收的情况下，我们估计，盛大的业务在2006年初还有负增长的可能。其次，其他收费网络游戏的增长势头也在2005年后半年放缓，即使是像“剑网Ⅱ”这样的国产大作，也没能为整个网络游戏市场带来大规模的明显增长。2006年《大航海时代Online》这样的作品能否带来如《魔兽世界》这样大幅新的增长，现在还是未知数。再次，在2005年，网络游戏受到社会舆论的严重质疑，而网络游戏业在投资上亦有萎缩迹象，投资环境、投资规模等都有所下降。而又根据本刊2005年度读者调查报告的统计调查，有87.7%的网络游戏玩家不能承受每月的网络游戏消费超过60元。按照我们计算出的2005年网络游戏平均点时费用为0.23元/小时，据此计算，如果一个比较投入的网游玩家，每天上网游戏时间在8个小时左右，那么其每月的网游消费金额已经接近了大多数玩家的承受上限（60元/月）。综上所述，根据我们的预测，在2006年，如果行业整体环境保持现状的话，增长率仍将继续放缓。经过我们的估算，预计2006年中国网络游戏行业市场总额的增长率将在10%，市场总规模将达到71.6亿元人民币。



网络游戏市场整体分析

2005年《大众软件》信息员网络游戏点卡零售情况抽样调查（节选）

调查对象及地点说明：

信息员来信说明：经调查发现如今不少玩家已经不再通过书报亭渠道来购买点卡。有固定游戏场所的许多会采用网上购卡，不但方便而且价格优惠；而在网吧玩游戏的玩家们，大多直接购买网吧提供的虚拟卡，价格也比较合算。这两者的存在，使得传统的书报亭渠道销售量已明显下降。网上购买的用户无法调查，网吧调查因涉及其具体销售往往也比较难，我是通过一朋友获取的一些资料。

调查时间为11月14日——20日，21日——27日

第1周

郑州市新郑路网吧

游戏名称	卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
魔兽世界	600点卡	【27.5元】	11
网易一卡通	150点	【14元】	5
天堂II	500点	【27元】	1
金山一卡通15元	可获得3000金山币（K币）或3000游戏点数	【14元】	4
盛大网络游戏	热血传奇25小时秒周互换卡	【10元】	2

第2周

郑州市新郑路网吧

游戏名称	卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
魔兽世界	600点卡	【27.5元】	13
网易一卡通	150点	【14元】	3
金山一卡通15元	可获得3000金山币（K币）或3000游戏点数	【14元】	6
盛大网络游戏	热血传奇25小时秒周互换卡	【10元】	5
天堂II	150点卡	【10元】	3

第1周

上海财大男生宿舍门口书报亭

游戏名称	卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
魔兽世界	计时	【29】	40
网易一卡通	计时	【14】	22
网星450点	计时	【30】	17
劲乐团/劲舞团	购物	【10】	12
金山一卡通	计时	【15】	14
盛大一卡通	计时	【10】	20
盛大一卡通	计时	【30】	11
天堂一卡通	计时	【10】	10

第2周

上海财大男生宿舍门口书报亭

游戏名称	卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
魔兽世界	计时	【29】	58
网易一卡通	计时	【14】	12
网星450点	计时	【30】	10
劲乐团/劲舞团	购物	【10】	13
金山一卡通	计时	【15】	8
盛大一卡通	计时	【30】	12
天堂一卡通	计时	【10】	3

网络游戏市场整体分析

2005年公测游戏一览表

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	公测时间
华夏Online	武侠	深圳网域计算机网络有限公司	深圳网域计算机网络有限公司	2005.01.09
星空之门	科幻	天晴数码娱乐有限公司	网龙（中国）公司	2005.01.24
海之乐章	卡通	二进制数码科技	厦门三五互联科技有限公司	2005.02
幸福花园Online	卡通	日本DWANGO	第三波软件	2005.02.21
魂Online	武侠	烽火游戏	北京网捷信科技有限公司	2005.02.23
新古龙群侠传	武侠	智傲网络	91.COM	2005.03.01
征服——风云天下	武侠	天晴数码娱乐有限公司	网龙（中国）公司	2005.03.01
飚车	竞速	日本世嘉/韩国现代	上海天纵网络	2005.03.04
劲乐团	休闲	韩国O2-MEDIA	久游网	2005.03.04
天骄II	武侠	目标软件（北京）有限公司	目标在线	2005.03.08
魔兽世界	奇幻	美国暴雪公司	第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司	2005.03.15
东方传说Online	武侠	游龙在线	游龙在线	2005.04.12
热血江湖	武侠	韩国MGAME KRGSOFT	北京一起玩网络科技有限公司/中华网	2005.04.20
劲舞团	休闲	韩国T3	久游网	2005.05.12
科隆2	奇幻	韩国Nettime Soft	久游网	2005.05.19
3D西游	奇幻	唐人互动数码科技	唐人互动数码科技	2005.05.24
传说Online	武侠/奇幻	成都锦天科技发展有限公司	成都锦天科技发展有限公司	2005.05.27
虫虫在线	休闲	朝华数字娱乐有限公司	朝华数字娱乐有限公司	2005.06.03
新绝代双娇Online	卡通	台湾宇峻科技	游戏新干线（北京）有限公司	2005.06.17
洛奇	卡通	韩国NEXON	世纪天成	2005.06.28
边缘	奇幻	北京飞跃梦幻	北京数位工场	2005.07
野菜部落	卡通	韩国CJ Internet	新浪iGame	2005.07.05
童话	卡通	北京亚洲互动	北京亚洲互动	2005.07.08
天方夜谭Online	奇幻	上海唯晶科技	中广亚广播信息网络有限公司	2005.07.13
燃烧战车II	休闲	新浪游戏	新浪游戏	2005.07.15
星战情缘	休闲	香港天朝数码娱乐有限公司及网龙（中国）有限公司共同开发	北京嘉联互动（长城宽带子公司）	2005.07
锤锤Online	卡通	韩国Neople	深圳远航科技有限公司(掌上灵通？)	2005.08
海盗王	卡通	上海嘉思华数字娱乐有限公司	上海嘉思华数字娱乐有限公司	2005.08.06
雷霆战队II	射击	韩国Dragonfly	TOM.com	2005.08.10
真·封神之天尊地魔	武侠/奇幻	上海米果圆桌武士开发团队	上海米果	2005.08.11
红宝石	休闲	北京龙图智库科技	北京龙图智库科技	2005.08.18
快乐西游	休闲	第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司	第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司	2005.08.18
E块冒险	休闲	深圳聚梦资讯有限公司	深圳聚梦资讯有限公司	2005.08.20
荣誉之战——钢甲洪流	射击	沈阳冰锋网络游戏有限公司	沈阳冰锋网络游戏有限公司	2005.08.23
无尽的任务II东方版	奇幻	日本（美国）SOE	游戏橘子	2005.08.23
恋爱盒子Online	休闲	龙图智库	游龙在线	2005.08.30
幻想春秋Online	卡通	金山软件有限公司	金山软件有限公司	2005.09
赛车Online	竞速	韩国Isurf Inc/北京易时空	易时空	2005.09.01
三国豪侠传	休闲	盛大网络	盛大网络	2005.09.02
三国群英传Online	策略/历史	宇峻奥汀	游戏新干线（北京）有限公司	2005.09.15
轩辕II——飞天历险	卡通	软星科技（北京）有限公司	北京网星	2005.09.20
刀（KAL Online）	武侠	韩国INIX SOFT	上海易势力	2005.09.23
剑侠情缘网络版II	武侠	金山软件有限公司	金山软件有限公司	2005.09.28
丝路传说	武侠	韩国JoyMax	北京世模科技	2005.09.30
金庸群侠传II	武侠	中华网龙	深圳金山华络上海分公司	2005.10
帝国传奇	武侠	杭州二元网络互动	杭州二元网络互动	2005.10.01
QQ幻想	卡通	腾讯公司互动娱乐事业部	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2005.10.25
少林传奇	武侠	玩酷科技	大连卓奥科技有限公司	2005.11
挑战	奇幻	韩国GAMEHI	上海北之辰软件	2005.11
猛将Online	历史	久游网	久游网	2005.11.11
盛大富翁	休闲	上海盛大网络发展有限公司	上海盛大网络发展有限公司	2005.11.18
完美世界	武侠	北京完美时空网络技术有限公司	北京完美时空网络技术有限公司	2005.11.25
街头篮球	运动	韩国JC Entertainment	上海天联世纪有限公司	2005.11.25
RF Online	科幻	韩国CCR	万马网络发展有限公司	2005.12
傲世Online	历史	目标软件（北京）有限公司	目标在线	2005.12
黑暗与光明	奇幻	美国NPCube	北京游戏蜗牛	2005.12
魔域	奇幻	天晴数码娱乐有限公司	网龙（中国）公司	2005.12
超级舞者	休闲	久游网	久游网	2005.12.01
英雄Online	武侠	山东聚丰网络	山东聚丰网络	2005.12.22
魔法飞球	休闲	韩国HanbitSoft	欢乐数码	2005.12.9
咻咻大作战	休闲	卓智时代科技有限公司	卓智时代科技有限公司	2005.12

行业教育情况回顾

涉及游戏制作的教育培训在中国是一个新兴的领域，近年来网络游戏产业的迅速崛起，形成了旺盛的市场需求，同时也有众多年轻人渴望进入游戏行业。作为产业链中间环节的游戏培训院校随之大受欢迎。但目前的游戏培训也是一个充满争议和混乱的领域。媒体上经常出现学员与学校产生纠纷的报道，而游戏企业在求贤若渴的同时，也时常抱怨这些所谓“经过正规培训”的“人才”无法适应实际的研发工作。根据记者的不完全统计，目前国内从事游戏制作培训的规模比较大的专业培训学校有17所，主要集中在北京、上海、成都、重庆等地，大连、厦门、青岛等地也有分布。这些院校基本为企业性质，缺乏国家教育部门的直接管理，出了问题直接散摊跑路的也不少见。此外全国还有90家左右的正规高等院校开设了游戏设计的系或专业，或者与国外合作开设游戏设计培训班。

游戏教育的培训内容目前主要集中在技术和策划两个方面，技术培训又可以细分为动画、程序、美工等具体环节，但培训课程相互之间都有渗透；而策划则通常包括剧情架构设计、对白撰写等，此外还要接受诸如商业项目管理控制等商业培训课程。

不过，目前国内游戏教育培训还是问题多于成绩。根据记者的不完全调查，国内最大的几家游戏教育培训企业如游戏学院、上海交大、四川托普、北大方正目前在校的教育培训人数已经超过了12000人，此外90多个高等院校内参予游戏制作内容学习的学生也超过了3000人，其他中小游戏设计培训学校的在校生人数保守估计也有13000人左右，总计规模在30000人上下。尽管已经有这么多学生在各个学校接受相关培训，但2004年就已经有学员以“根本没有实际内容”为由要求退学退钱，2005年还出现了毕业生以“学无致用，求职无门”为由，与游戏学院闹出纠纷的事情。仔细分析，当下的游戏教育主要存在以下问题：

1.课程设计不合理，内容过于理论化脱离实际，教授过程中实践太少。

2.没有系统、科学的专业教材，特别是适合中国游戏市场特点的本土教材，绝大多数教材都来自国外。

3.师资力量严重匮乏，尤其缺乏具有实际游戏设计制作经验的老师。很多教师都是从计算机、美术、影视等专业院校转行而来，对游戏行业缺乏了解。

4.盲目夸大市场需求。虽然目前游戏行业迅速发展，但要求的人才也日益向专业化、精细化转变。多数学校仅仅宣传旺盛的市场需求，而隐瞒企业对学员实际操作能力的要求，造成大量学员毕业后求职困难。

企业及从业群体分析

2005年部分开发团队一览表

团队名	产品	负责人	网站或E-mail	人员规模	成立时间
宝德网络	战国英雄/大清帝国/抗日OL	李瑞杰	www.powerleader.com.cn	50	2003年
北京奥维在线软件技术发展有限公司	时空	郭未	www.olways.com	50	2003年6月16日
北京八八信息科技有限责任公司	江湖Online	孙彦宾	as@88game.com.cn	30	2004年9月
北京八爪鱼	开发中	王昕	wangx@ilinkgames.net	30	1998年
北京创意鹰翔	碧雪情天	林广利	www.eaglefly.com.cn	20	1998年
北京动力时空	至尊	姚震	www.vxyz.com	45	2003年2月
北京飞来鹰工作室	海空战	黄海	无	6	2005年
北京飞越梦幻科技有限责任公司	边缘	盛洪	www.92get.com	60	2003年11月
北京华义	铁血三国志	任兆年	www.wayi.com.cn	60	2000年
北京金山烈火	封神榜	尚进	fs.kingsoft.com	50	2003年
北京金山数字娱乐科技有限公司成都分公司	幻想春秋	高宁宁	www.kingsoft.com	100	2004年
北京朗金软体科技有限公司	天启者	李天凝	www.cngame.cn	70	2001年
北京雷爵	万王之王2	杨瑞琨	www.lager.com.cn/	50	1999年4月
北京目标软件	傲世Online	张淳	www.object.com.cn	300	1995年
北京傻龙工作室	越空狂龙传	蒋盛	www.foolishdragon.com	6	2002年3月
北京腾武	功夫Online	王世颖	www.gongfu.com.cn	60	2004年
北京涂鸦软件	只开发游戏引擎	王斌	www.tuyasoft.com	15	2003年
北京完美时空网络技术有限公司	完美世界	池宇峰	www.world2.com.cn	200	2004年
北京像素软件	刀剑Online	刘坤	www.pixelgame.net	60	2002年3月
北京游戏颠峰软件有限责任公司	仙侣奇缘2	王炜	www.xlqy.net	50	2004年
北京娱教网络科技有限公司	快乐教育世界	王相东	www.k12play.com	20	2005年8月
北京中娱在线网络科技有限公司	卡通摩托	谢成鸿	www.17lele.com/zhongyu/	60	2004年6月1日
北京追月软件科技有限公司	刀郎剑客	邵雪蒙	www.zyplay.com	50	2003年10月
北京卓智时代科技有限公司	咻咻大作战	郭巍	xiuxiu.leyuan.com	40	2004年
成都欢乐数码信息技术有限公司	密传	吴舸	www.happydigi.com/	60	2002年
成都锦天科技发展有限责任公司	传说Online	贾可	www.7aurora.com	40	2004年
成都梦工厂软件有限公司	侠义道2	裘新	www.dreamwork.cn	50	2002年12月
成都斯普电脑科技有限公司	三毛欢乐派	徐伟	www.cpsoft.com.cn/	50	1998年
成都逸海情天网络科技有限公司	海天英雄传	何啸威	www.seasky.cn	20	2002年4月
成都中邑数码科技开发有限公司	开发中	李大超	www.noenter.net/joinmedia/index.htm	20	2003年6月11日
第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司	快乐西游	朱骏	www.the9.com/	400	1999年8月
二元国际股份（集团）有限公司	帝国传奇	赵崃峰	www.el-g.com	130	2002年5月
福建天晴数码有限公司	英雄无敌Online	刘德建	www.tqdigital.com/	1000	1999年5月
广州光通通信发展有限公司	水浒Q传	萧汉华	www.optisp.com/	700	1999年2月
广州火石软件	水浒Q传	吴锡桑	fishman@firestone.net.cn	100	1999年2月
杭州渡口网络科技有限公司	战国	金津	www.ferrygame.com/	50	2005年3月
杭州圣堂科技有限公司	陷阱超人	王潇	www.xplay.cn	40	1997年5月
杭州水手工作室	水手时代III	胡歌	www.seaage.com/	4	2003年
杭州天畅网络科技有限公司	大唐风云	郭羽	www.tcgame.com.cn	45	2004年
互动智傲软件（深圳）有限公司	梦幻古龙	罗蔚	www.gameone.com	30	2001年6月19日
金山软件股份公司珠海分公司	剑侠情缘网络版2	罗晓音	www.kingsoft.net	300	1995年
陕西风云在线信息网络有限公司	中国象棋	郭凌灵	www.78bar.com	11	2004年4月
上海北之辰软件技术有限公司	开发中	李康		30	2004年
上海凡多软件科技有限公司	非常男女	齐渭贤	www.onlinegame.cn	15	2004年7月
上海嘉思华数字娱乐有限公司	海盗王online	谭丁	www.cathyway.com	60	2005年1月
上海金酷软件	魔界	葛先生	gm001@mwo.cn	50	2004年
上海锐速科技软件开发有限公司	MT	殷顺	vdigitalstory.com/	9	2004年
上海首领网络科技有限公司	商周天下	胡俊	www.13free.com	15	2004年4月
上海天游软件有限公司	天之游侠	邓润泽	u.t2cn.com/	60	2004年10月
上海唯晶信息科技有限公司	天方夜谭Online	詹承翰	www.wkee.com	100	2003年6月
深圳光宇天成互动软件有限公司	创世online	许振东	www.cogame.cn	30	2004年
深圳市网域计算机网络有限公司	华夏OL	马化腾	www.szdomain.com	100	1997年4月
网禅(上海)软件开发有限公司	一骑当千	李载哲	www.webzengames.com.cn	68	2000年4月28日
网易广州公司	大唐	丁磊	www.163.com	600	1997年6月
厦门二进制数码科技有限公司	海之乐章	吴将	www.01-binary.com	40	2004年4月
厦门奇域科技有限公司	什么什么大冒险	陈奕雍	www.wonderzone.com.cn	100	2003年8月
厦门荣耀科艺软件开发有限公司	大清帝国	尹龙	www.aszol.com/main.asp	60	2003年
厦门数达软件科技有限公司	暗潮	郭大海	www.shudasoft.com	25	2004年1月
亚米多科技（深圳）有限公司	桃花源	张宏资	www.yamido.com	150	2001年9月
游戏米果网络科技（上海）有限公司	真封神之天尊地魔	罗金海	www.gamigo.com.cn	150	2003年3月
游戏蜗牛网络技术有限公司	黑暗与光明	石海	www.snailgame.net	300	2000年10月

企业及从业群体分析

企业概况

通过我们进行的调查统计表明：

截止到2005年，国内网络游戏运营商共有97家，比2004年少了19家。企业数量虽然减少，但是一家游戏运营商同时代理运营多款游戏的情况增多。企业总数的减少或许可以从另一个侧面说明行业正在走向成熟。在这97家运营商中，还包括过去代理运营的网络游戏已经基本停止更新，但尚未明确宣布推出新网络游戏运营的企业，这样的公司也仍被我们归纳到这一统计数字中。但是另一方面，在这97家企业中，真正具有专业水准、对游戏行业有充分认识的企业甚至不到总数的一半。这是非常值得我们担忧和关注的。

因为多种原因，2005年年终，在我们对手中资料做最后核实期间，我们所能够联系到的游戏开发团队有75家，而根据我们的资料显示，在中国大陆地区，2005年度实际曾拥有的实际开发团队数量有134家。造成这种情况的主要原因是一些游戏运营商本身拥有的开发力量，常常因为某个产品的立项而组成开发团队，从年初到年底的变化较大；另一方面还有一些分散在各地的网络游戏开发团队并未注册公司，且因为经济原因而经常更换工作地点。这些都造成了统计上的困难。这些游戏开发团队绝大部分集中在上海和北京。

在2005年，依然代理引进最新单机产品的厂商全国仅有6家，2005年还推出新产品的奥美电子、阳光娱动、新天地、空间互动等几个老牌游戏代理商均已不复存在。特别是奥美、新天地这样的公司，曾一直在蛰伏中等待单机游戏业的复苏，但等来的却是公司的瓦解。过去曾给国内玩家引进优秀游戏、并曾深刻影响中国玩家的单机游戏企业，竟然在5年的时间里迅速走向衰落，造成这一现象的主要原因除了盗版之外还有很多。如果中国的游戏行业还可称作游戏行业的话，这种畸形的现象绝对是不正常的，非常值得反思。

企业及从业群体分析

从业群体分析

根据我们对游戏开发商、代理运营商及渠道商发放的调查问卷进行统计，2005年，中国大陆游戏行业的直接从业人数为25 000人左右，总数比2004年的从业人数略高。这里所谓的直接从业人数，包括游戏开发企业的全体成员、游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员。

在这其中，约有8100人学历在大学本科以上，这一数字比我们预想的要低一些，这是因为客服人员在很多游戏公司都是人员构成的主体。

从业者平均年龄在25岁到30岁。



这其中55%的企业中，女性员工所占比例低于30%，45%的企业中女性员工所占比例超过30%，低于50%。根据我们的估算，在中国大陆地区从事网络游戏业的女性人员在7500人～8700人左右。

在所有人员中，从事游戏开发和技术支持的技术人员，平均收入在3500～4000元人民币。客服人员平均收入在2000元以下。其他非技术人员平均收入在3500元以下。企业管理人员平均收入在4500元以上。技术开发人员收入平均水平的提高，也从一个侧面体现了国内游戏行业对于游戏开发人才的需求在增大。而在记者的调查采访中也发现，富有经验的开发人员在行业内非常稀缺，有实力的企业常常会利用高薪等手段从其他的开发团队中吸引人才，相反毫无经验的新人，企业给付的薪金水平又相当低。

游戏职业竞技状况分析

2005年的电子竞技领域并没有因为"被承认为国家第99个体育项目"而呈现飞速发展势头，而是缓慢地步入平稳期。网络游戏的强势冲击使得电子竞技领域的参与人数非但没有迅猛增长，反而陷于停滞，在某些方面还有所衰退。这不仅仅表现在网络游戏与电子竞技类游戏争夺玩家的市场竞争上，也反映在一系列电子竞技大赛的受欢迎程度上。

中国电子竞技内的非职业玩家同时也是其他网络游戏的消费者，这表明电子竞技的爱好者同时有着其他消费选择的偏好。因此要完全准确地计算出单纯喜好电子竞技的玩家人数，难度极大。《大众软件》经过一年时间的反复统计，给出以下数字，虽然不能说完全准确，但能从很大概率上近似于真实数值。

据了解，2005年浩方竞技平台的注册用户达到7800万，平均在线用户数达到35万人，最高在线一度达到55万人。根据我们的统计，每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家，数量在320万～340万人之间，而每天8小时游戏时间内定时涉足有关电子竞技内容的玩家数量（包含每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家）则高达1300万。

出于对单个项目的了解，我们将"主流玩家"定义为每天专注于某竞技类游戏的时间最低为3小时的玩家个体，这个范围已包括广大在校学生。2005年浩方竞技平台的主流电子竞技项目在线人数分别为：CS平台13.6万人、《魔兽争霸III》平台92 000人、《魔兽争霸III》的RPG版



游戏职业竞技状况分析

平台10.1万人、《星际争霸》平台39 000人。根据《大众软件》对全国100台游戏人数长时间爆满的CS服务器（包括1.6版本Steam未注册的私服）的统计，估计出全国CS主流玩家人数约为160万。

对全国多家线上游戏平台的了解结果，《魔兽争霸Ⅲ》主流玩家人数约为110万，星际争霸玩家人数约为70万，FIFA和极品飞车的主流玩家则由于基数太小，并且没有专门的成熟平台，只能通过了解，模糊统计不会超过20万人。以上数据在统计和计算过程中已考虑并删除了各种可能造成失实的因素，得出的仍然是较模糊的数字。通过极度的压缩和反复加权计算后，获取的可信度是比较大的。

2005年的电竞领域内，从事职业电子竞技的专门人员仍然处在金字塔的极顶端——人数非常少。2005年《大众软件》将职业电竞选手定义为“与职业电竞俱乐部签定工作合同，从事专项竞技游戏项目，有稳定的月收入、专门的训练场地和住宿场所的职业竞技游戏选手”。全国范围内符合这一定义的职业玩家不超过150人。这其中已包括15支著名CS职业战队和75名魔兽、星际、极品飞车、FIFA和Quake4选手。在中国举行的几项世界性主要赛事，入围世界总决赛的名额都在这150人之中产生。在大项目如《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》中，选手技术水平差距非常小，谁能问鼎冠军，则要看个人的经验和运气。另一大项CS由于是集体项目，选手之间配合得好坏往往能决定胜负，所以主要变数之一也存在于人员构成的稳定程度上。另外，该领域内大部分从业者的综合素质良莠不齐，更有相当部分的滥竽充数者，使得很多赛事组织、后勤服务和公关宣传工作充斥着各种各样的问题，致使比赛中不断出现各种争议和所谓的“黑幕”，严重影响了电子竞技在中国的发展。

2005年的主要世界性赛事依然是WCG、ESWC、CPL，而WEG和ACON5的兴盛，加上CKCG的出现，吸引了广大爱好者的注意。国内主要大型赛事仍然是CEG和CIG。另外，在全国高校中兴起的NUGL也开始受到公众关注。

异军突起的WEG（World E-Sports Games，世界电子竞技联赛）以新颖的季联赛方式邀请各国知名战队和选手到韩国进行比赛，然后在世界范围内选择总决赛的城市。

WEG由韩国World E-Sprots Games公司（CEO为韩国人丁一薰）举办，每年设立3个赛季，每赛季7周，年内举行两次赛事（全明星赛、全球联赛），现有CS和魔兽两个项目，预计到2007年将增至6个。

WEG全年的奖金总额在世界性的电子竞技大赛中是最高的，这吸引了国际纵队NoA、德国Mousesport、瑞典NiP、挪威Team9等知名强队前往韩国参加比赛。由于具备广泛的影响力，WEG得到了BenQ、AMD、Soft Trading、Razer、Western Digital等大企业的赞助，中国、欧美的主要网站都第一时间报道相关赛况，韩国游戏电视台OGN也全程转播比赛赛况，收视覆盖率超过100个国家。

在WEG2005的第二赛季之后，曾一度爆出因运转问题而拖欠选手奖金的丑闻，致使WEG自身陷入了窘境。但当成功从韩国的CJ-Media获得20亿韩元的投资后，WEG稳定了自身的财务状况，迅速支付了拖欠的奖金，还拥有了全新的专用比赛场地，以更成熟更稳定的姿态面向广大电子竞技爱好者。在北京举行的第一赛季决赛让中国电子竞技爱好者蜂拥而至，场馆一度爆满，门外排起长龙。第三赛季中国的wNv战队浴血杀入最后的CS决赛，创造了中国CS战队在世界大赛历史上的最好成绩。

由韩国三星公司以“奥林匹克运动会”形式独立赞助的WCG（World Cyber Games，世界电子竞技大赛）已步入第五个年头，而WCG2005新加坡的世界总决赛更把WCG办成了世界电子竞技领域的嘉年华。总决赛期间每天前往现场观看比赛的人数超过6000，签证问题的解决也使得更多的国家和选手得以参加世界总决赛，保证了比赛的

比赛名称	比赛时间	比赛项目	赛区	总奖金	主办方	简介
电子竞技世界杯2005（ESWC）	2005年4月～6月	CS、魔兽争霸III、PES4、GT4	23个赛区	总金额20万元人民币决赛奖金	易博恩科技有限公司、爱奇游戏网、GameStar	世界性质的锦标赛，但中国区比赛存在较多问题
ACON5电子竞技大赛	2005年3月～6月	CS、魔兽争霸III	40个城市作为赛区	中国区总金额10万元人民币的奖金和奖品，世界总决赛5万美元总奖金	ABIT、Intel、ATI、LG 、Corsair、Apple、新浪游戏、金喜来以及浩方对战平台	世界性质的锦标赛，在中国西安进行总决赛
世界电子竞技联赛（WEG）	2005年全年	CS、魔兽争霸III	第一第二赛季世界范围内邀请，第三赛季世界范围内选拔	第一赛季14万美元、第二赛季40万美元、第三赛季14万美元	WEG公司	世界范围的联赛，总决赛分别在首尔（汉城）和北京举行
世界电子竞技大赛2005中国区预选赛（WCG）	2005年8月	CS、魔兽争霸III、星际争霸、极品飞车、FIFA 2005	15个分赛区	31.25万中国区决赛奖金	三星公司、中华人民共和国文化部文化艺术服务中心、中视传媒股份有限公司	世界总决赛在新加坡举行，李晓峰（Sky）夺得魔兽争霸III世界冠军
CEG全国竞技运动会	2005年全年	CS、魔兽争霸III、星际争霸、极品飞车、FIFA 2005	10个省市代表队	对战类联赛总奖金100万元人民币，休闲类比赛的总奖金20万元人民币	中华全国体育总会	全国范围内的电子竞技联赛
都宝杯CIG 2005全国竞技大会	2005年12月17～18日	CS、魔兽争霸III及休闲类游戏	32个分赛区	30万元总奖金	中华人民共和国信息产业部	全国性的电子竞技赛事，包含休闲游戏项目
CKCG（中韩电子竞技大赛）	2005年8月20～22日	CS、魔兽争霸III、星际争霸	8个主要城市分赛区	65万元人民币	中国青少年网络协会、中青网、韩国K&C贸易中心、韩国E-SPORTS协会	中韩竞技游戏高手的顶级较量，组织上有待改进

游戏职业竞技状况分析

职业电子竞技选手2005年收入调查
（个人年收入，单位为人民币）

CS
Star.EX：12.3万
wNv战队（2支CS分队）：60 000元
AS战队：53 000元
E-Home战队：36 000元
Godtel战队：36 000元
New4战队：36 000元
魔兽争霸III
李晓峰：90 000元
苏昊：67 000
孙立伟：48 000
星际争霸
沙俊春：60 000元
庄传海：44 000元
王伟：42 000元
Quake4
孟阳：140 000元
张喆：50 000元

观赏性，还吸引了超过40个国家的新闻媒体前来报道，现场的新闻中心总是人满为患，这无疑让WCG的影响再度得到热炒。而本次比赛中出现的年龄最大（Lajca Herqeudum，40岁）、最小的选手（Amin Golnam，3岁）和唯一的女选手（奥地利的Verena Vlajo），都让参与者感受到游戏无性别、竞赛无老幼的巨大魅力。中国魔兽选手李晓峰（Sky）的夺冠，创造了中国选手在WCG大赛史上的最好成绩，美国CS战队3D的卫冕，也谱写了WCG的历史。

WCG2005新加坡总决赛也凸现了一些组织上的问题。首先，赛场没有为选手设立专门的休息区和就餐区，致使选手的比赛和休息问题没能得到很好解决，荷兰兽王Grubby和3D战队的Miller在接受采访时就抱怨没有提供午饭和晚饭，其次，新闻区没有足够的上机位，提供的PC又都是韩文内码的操作系统，安保措施也没有做好，先后有记者和代表团人员丢失物品。另外，使用CS:Source作为比赛项目也颇有争议。2006年在意大利蒙扎举办的WCG2006又传出了三星公司将压缩资金的消息，这无疑给WCG的未来之路蒙上了阴影。

在法国巴黎举办的ESWC无疑是世界电子竞技的另一个轴心。始于2003年的ESWC由于地理位置、进步的神速和推广的成功使其备受瞩目，而2005年ESWC敢于和电竞赛事巨头CPL分庭抗礼就更让人吃惊了。事实证明，浪漫的法国人也有强硬的一面，由于ESWC和CPL的时间重叠，CPL又强行推广CS:S取代1.6，遭到全世界绝大部分CS选手和爱好者的强烈抵制。尽管后来CPL在夏季锦标赛重新迎回1.6，但ESWC已把大批著名战队抢到了手，成为2005年夏季竞技世界的中心。相比之下，2005年的CPL则不是很成功，分站巡回赛虽然在全球各地如期举办，但由于时间安排和赛事组织上产生了种种问题，加之许多战队和选手无法应付频繁的旅行，且Pain Killer项目在德国和中国被禁，都让CPL在世界范围内的扩张四处碰壁。年度重大赛事之一的夏季锦标赛风头又被ESWC抢去，弄得灰头土脸。CPL这种不顾广大民众意见擅自领导潮流的做法最终自食苦果。

ACON5是由著名硬件厂商升技公司联合Intel、ATI等业界内众多大企业举办的新兴电竞比赛，由于ACON4的成功，升技公司决定扩大比赛规模和影响，增设CS项目。决赛地址放在中国古都西安，吸引了16个电竞发达国家的100多位著名选手前来参赛，其中不乏美国coL、韩国Remind和中国的李晓峰等大牌明星。升技公司对于赛事的组织和承办也体现出了相当水准。ACON5的成功举办，让ACONX成为硬件厂商宣传自有品牌的独特赛事。



2005年对于电子竞技而言，注定是不平凡的一年。随着李晓峰两次在世界大赛上的夺冠，中国人终于实现了在正式电竞比赛项目上金牌零的突破，并且以自身表现说明，中国选手完全有能力与韩国和欧美选手争短长。而中国的CS和星际项目早已具备和世界一流强手相抗衡的实力，欠缺的只是证明自己的机会而已。但潜在的危机仍然存在，例如新鲜血液的补充，国内的选手和俱乐部寥寥无几，长期都是老面孔把持江山，陈旧的格局不利于新人的成长，也不利于形成良性竞争。对于电竞领域内的新闻报道方面，除平面媒体外，已有多家门户或专业网站给予充分的重视，并且报道的力度也在不断加大。遗憾的是，除浩方科技的专业新闻站点能持续实现赢利外，主要门户网站并不把介入电竞领域作为主要赢利方向，而其他专业站点则几乎无法从其中获得长期收益。据了解浩方科技2005年的广告收入远超过1600万的预期目标，是其他电竞专业网站所无法比拟的。电竞领域的赢利点和方式究竟在哪里，在很长一段时间内仍旧是值得探讨的话题。

2005年度媒体编辑联合评选

评选目的:

从"2002年度中国电脑游戏产业报告"开始，我们设立了每年一次的媒体编辑（记者）联合评选，旨在以媒体从业者客观的角度评选出每个年度游戏业界最具代表性的公司、人物、产品、事件。本年度我们共与2家行业协会及11家专业媒体（包括5家平面杂志媒体、5家知名网络媒体、1家报纸类媒体）建立了联系，并邀请其执行主编、编辑部主任、首席记者或知名编辑以个人身份参加了本次评选。

评选方法及过程:

在广泛听取业界从业者提名建议的同时，经过讨论由本刊整理了提名候选名单，并经由评选人员填写后统计得出最终结果。候选提名名单中所有选项均为单项选择，评选者在评选时还需给出相应评选理由，对于每个选项可选择放弃或重新提名。此次评选共获得有效选票14张。

评选人员组成名单（共14人，排名不分先后）:

北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙、成都软件协会数字娱乐分会会长贾可、《大众软件》执行主编王晨、《大众软件》首席记者生铁、新浪网游戏频道主编王宁、17173网站主编朱克、网易游戏频道主编贾昕、《电脑游戏新干线e-Play》副主编何晶晶、《电脑报》数字娱乐编辑湛艳、《GameStar游戏族》编辑部主任张然、《POPGAMER》编辑部主任祝佳音、QQ游戏频道主编戴宾、《软件与光盘》王钰、游侠网主编Ali

奖项设立

年度最成功游戏公司
年度游戏风云人物
年度最佳网络游戏服务奖（仅限大陆地区正式运营的网络游戏）
年度本土游戏进步奖（所有在大陆地区正式代理运营的游戏产品）
年度优秀创新奖

票选结果

2005年年度最成功游戏公司：第九城市（提名名单，共6家）

第九城市

王晨点评第九城市：九城因为《魔兽世界》的运营而成为今年的明星运营商，能够有气魄做出这样的选择，是不容易的，而这样的选择被实践证明成功，也反证了公司的成功。

盛大网络

祝佳音点评盛大：2005年盛大推出一系列家庭娱乐设施，从一个单纯的网游厂商逐渐发展成为娱乐生活提供商，盛大的这一步真是具有无比的魅力，当然，我在这里只谈魅力，不预测最后情况。

网易公司

赵津蒙点评网易：网易是我国最早参与网络游戏原创研发并自行运营的企业之一，是我国自主原创的代表；其产品保持了自己独特的风格，从不盲目追随韩日流，游戏系统构架与内容策划无出其右；产品市场宣传与代理模式效率和利润最高。

金山软件

汪铁点评金山软件：我选择金山。九城无疑因为《魔兽世界》的运营而成为今年的明星运营商，而他们今年受到关注的原因，并不全在于他们今年的工作有多么成功。而金山在推广"剑网2"的过程中，利用《剑侠情缘》这一品牌的效应，所坚持不断、不遗余力的宣传造势，令人肃然起敬，所以我选择金山。

腾讯公司

贾可点评腾讯公司：休闲游戏的狂潮，腾讯以无可争议的实力，在其后又狠狠地推了一把。



九城CEO朱骏

17GAME

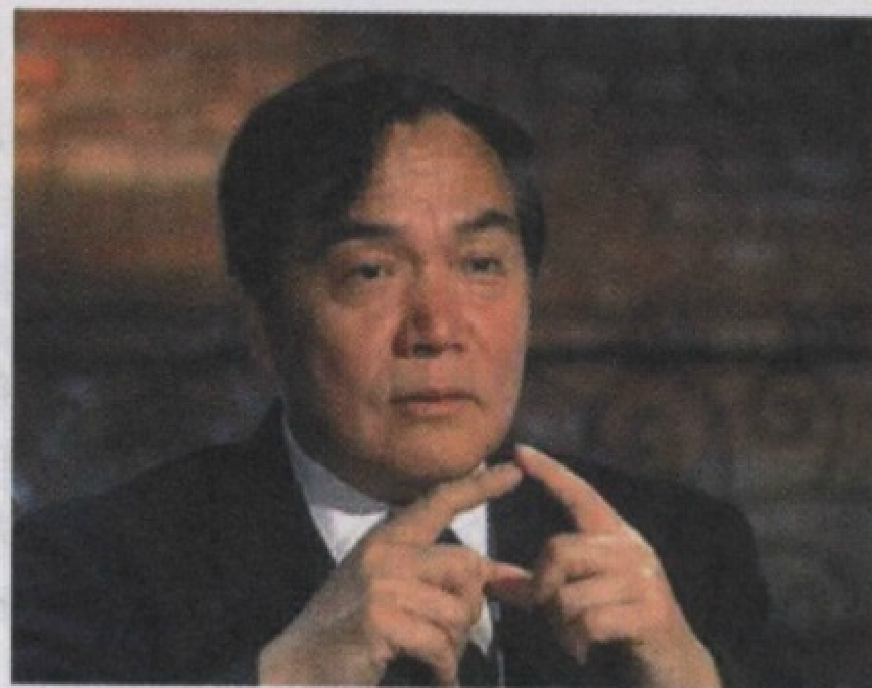
张然点评17GAME：我仔细考虑了一下，17game做了一件很棒的事情，那就是他们想明白了一个崭新的mmorpg的赢利模式，并从此开始了中国mmorpg游戏免费的历史。中国的游戏市场上，不会再有第二个《魔兽世界》，同样休闲游戏虽然火爆，但不可能成为主流。那么作为市场上最主流的游戏类型，mmorpg面临着"wow"的冲击，似乎一时间都乱了阵脚，只有17game的《热血江湖》，一路走下来四平八稳，到了年底大家一看，方才恍然大悟，于是连《传奇》都跟着免费了。也许17game在2005年并没有多大的响动，但对于许多游戏公司和游戏业界来说，他们的

2005年度媒体编辑联合评选

成功确立了一种新的模式。这种模式是以前没人想过，或者说想过也没做到过的。按照以前的模式赢利，并不算是什么成功，开创新的赢利模式，我觉得才是真正的成功。

总评：从媒体调查问卷来看，大家对盛大的兴趣明显比去年小了许多，也许盛大在资本运作方面确实一流，但作为游戏产业，盛大公司有些老态呈现了，2005年它显然被九城击败了。其他几家候选票数比较平均，九城可谓一枝独秀。

2005年年度游戏风云人物：陶宏开（提名名单：共4人）



陶宏开教授

陶宏开

贾可点评陶宏开：不论对错，老陶（也可以尊称为陶老）以在历史书页上，被记成逆时代而动老学究的大无畏牺牲精神，从个人层面给网络游戏产业提了个醒——娱乐就算是数字的，也要注意到其负效应的一面。就这点，网络游戏业也要再多给一些经费请陶教授做巡回讲演。大家也要想想很久很久以前骂电视、骂武侠、骂动漫、骂科幻的老前辈们的结果啊。

Sky（李晓峰）

张然点评Sky：Sky这个世界冠军可是货真价实的，有沉甸甸的金牌为证。我今年有机会和他一起去法国参加了Eswc总决赛，当时就觉得这个选手和别的选手不一样。简单来说这人他很有思想，和那些整天不知所谓的竞技选手大不一样。有空的时候他会坐在角落里安静地看书，而不是和其他人一样抽烟喝酒打牌，光从这一点上就相当厉害了。总之，能拿世界冠军真的是很厉害，我也算是个War3玩家，站在他身后看比赛的时间里，就觉得他真的有冠军的潜质。

雷军

Ali点评雷军：使传统软件行业转型数字娱乐企业的代表。思路清晰、有胆有识、踏实务实，在技术、管理和市场等方面均有过人之处。高举原创大旗，为新一代国产自主研发的领军人物。

朱骏

点评：无

总评：其实，"Sky的冠军"才是真正能推动行业的元素，他当选风云人物也当之无愧。但陶教授最近实在风头太盛，一时间众评委被大街小巷的"戒断网瘾"声吵得乱了头脑，最后陶教授以遥遥领先的票数当选年度风云人物，因为他的确引人注目，但是一个不懂游戏的人成为了这个行业的明星，只能是这个行业的悲哀。

2005年年度最佳网络游戏服务奖：《魔兽世界》（提名名单：共4款）



《魔兽世界》游戏画面

《魔兽世界》

王钰点评《魔兽世界》：你能想象几百万个狂热的暴雪FANS能带来多大压力么……他们疯狂热爱暴雪，将暴雪和《魔兽世界》供奉在神坛上，神是完美的，而任何问题都是下界代理人的不可饶恕的错误——在这种压力下，九城没有被怒气冲冲的抱怨淹没，当真可以称得上是伟大的成就。

《QQ幻想》

点评：无

《剑网Ⅱ》

赵津蒙点评《剑网Ⅱ》：无论从世界构建、系统平衡、完整度、平衡性、画面、任务系统还是人物动作等制作都十分精美，如此庞大的系统几乎很难找出bug；产品运营与推广值得借鉴。尤其是任务系统、生产系统、交易系统都堪称范例。

《劲乐团》

王晨点评《劲乐团》：我选择《劲乐团》。这样的游戏能有如此多的孩子喜爱，因为他的服务真的好。

总评：90%的评委选择了《魔兽世界》，实在没什么可说的了。可能最近玩《魔兽世界》的人真的很多……

2005年度媒体编辑联合评选

2005年年度本土游戏进步奖：《剑网2》（提名名单：共3款）

《剑网 II》

张然点评《剑网 II》：仔细想了想，大约真的就是《剑网 II》了，原因什么的我也说不上来。因为这游戏本身我也就玩了20来个小时，级别十几级而已。但前一段时间有空，所以大概跑了跑市面上所有我知道的网络游戏，实话说，属这个好玩，属它人最多，当然"wow"除外。系统什么的很人性化，任务也相当丰富，游戏世界观非常容易被国人理解，遗憾的是片头CG，若是能达到少林传奇那个水平，我认为就很完美了。



《剑网2》的原画设定

《QQ幻想》

赵津蒙点评《QQ幻想》：在极短时间内取得休闲类游戏如此佳绩实属不易，是利用非娱乐软件资源开创娱乐业绩的典范，是自主研发的又一次成功。

《完美世界》

贾可点评《完美世界》：3D画面中国国产第一，魔兽般的大世界，《自由与荣耀》积累下来的3D技术果然没有让人失望。不过鉴于制作大世界网络游戏所需要的成本，接下来捏一把汗！

总评：本以为"韩流"走了，不吃泡菜了，可以换换"中国菜"，但事实证明，国产游戏拿得出手的依然寥寥无几。单机游戏只有《风色幻想3》一款上市，网络游戏能和《魔兽世界》一拼天下的也少之又少。无论金山把网络营销做到什么地步，总算是给大家开了眼，况且它的游戏还是不错的。

2005年年度优秀创新奖：《魔兽世界》与可口可乐的合作（提名名单：共4项）

"防沉迷系统"

张然点评"防沉迷系统"：我觉得这东西才是今年最创新的玩意，大约在全世界都是很创新的方式，我远在美国的同事都特意发Mail向我询问此事，可见影响之大。不管怎么说，作为政府也得管理此事，它也许真的会有效，也许只是不成熟而已。但毫无疑问，这个创新的意义非同小可。

数字娱乐基地

贾可点评数字娱乐基地：2005年新闻出版总署、文化部、科技部、广电部轮番给各个城市授予数字娱乐基地的招牌，城市数字娱乐产业基地的概念，正式成为推动中国数字娱乐产业长期发展的一个发动机。



《魔兽世界》与可口可乐合作的广告网页

《魔兽世界》与可口可乐的合作

汪铁点评《魔兽世界》与可口可乐的合作：免费游戏方式，只是一种探索，网易的"传销"式推广方式也不值得赞赏。而《魔兽世界》与可口可乐的合作，是我们见识了优秀的商业合作模式，而且也使我们重新看待暴雪公司，我们会突然发现，暴雪是一家很有商业头脑的公司，或者换一句同行的话说：一家会讨好玩家的游戏公司。

盛大"数字家庭娱乐"概念

王宁点评盛大"家庭数字娱乐"概念：盛大公司目前已经不仅仅是一家游戏公司了，它提出的"家庭数字娱乐"在国外其实是很旧的东西，但在国内就是个创新，是个很大胆的举措。盛大"招揽"了那么多内容供应商，可谓一荣俱荣、一损俱损，它的机顶盒战略是箭在弦上不得不发了。虽然目前还不好说这个概念实施的结果，但可想而知，如果庞大的资本群体冲击一个市场的时候，将对整个市场带来多大的影响。

总评：如果把第九城市和《魔兽世界》算到一起，他们已经拿了3个奖项。一款优秀作品和一家不错的公司造就了2005年一道独特的风景线。其他公司其实一样有不少优秀的市场举措和作品，但在"wow"的光环照耀下就显得有些黯然失色。《魔兽世界》与可口可乐的合作无愧为游戏业最成功的促销行为，至少在编辑部里，印有魔兽标志的可乐罐比比皆是……

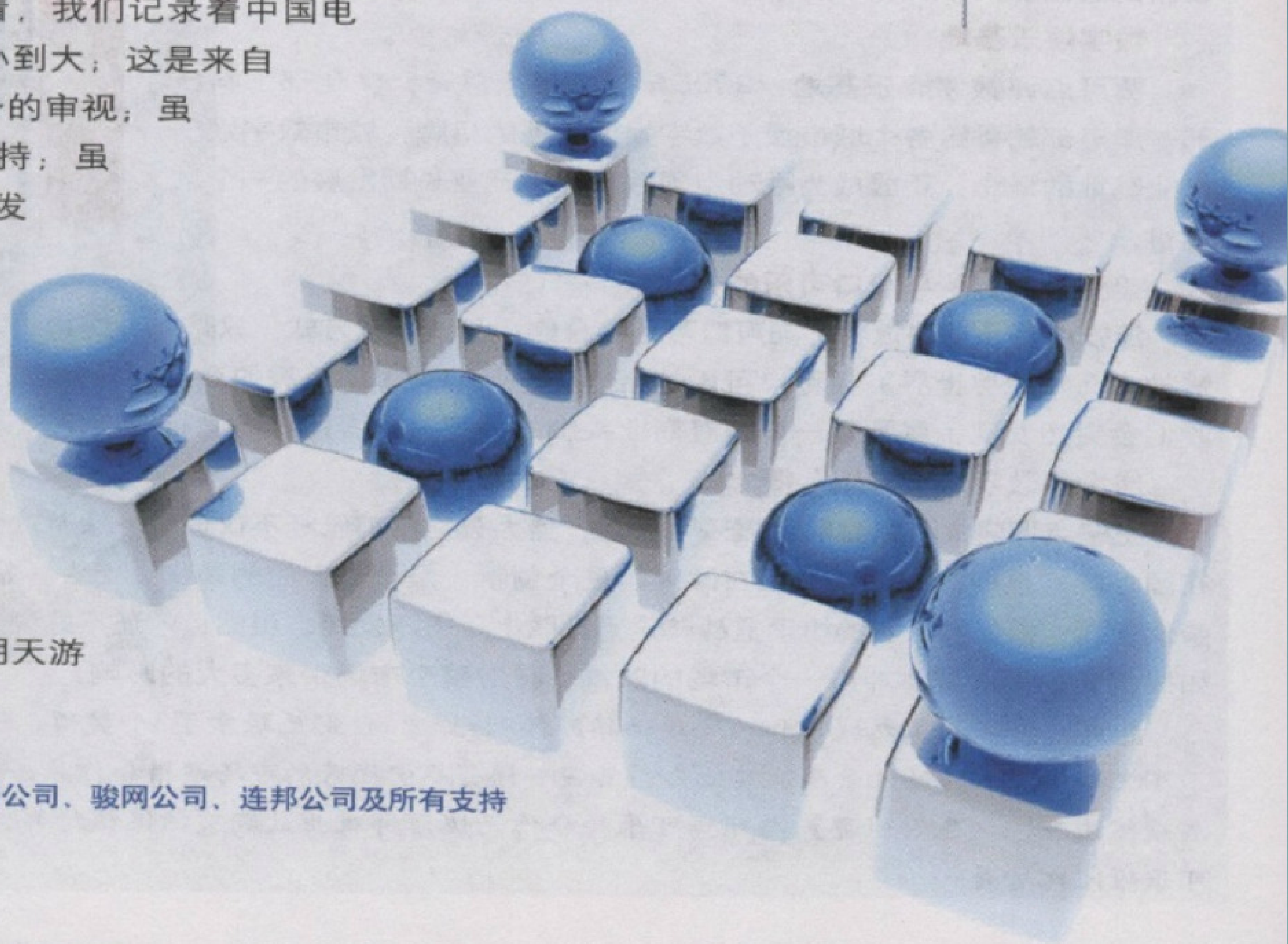
总述

2005年度的产业报告出炉了。从2001年开始，我们制作了国内第一份游戏行业的产业报告，时至今日已经整整5年。中国电脑游戏产业也已经发生了天翻地覆的变化，当年的电脑游戏产业还是单机一统天下，产值也不过亿元，而今天67.2亿元人民币的总产值则几乎全部来自于网络游戏，这的确令人激动。可另一方面今年的单机市场严重萎缩，新产品寥寥无几；而在全国各地绝大多数电脑城中，各种最新的单机游戏却在大量销售着，这些本应触目惊心的场景如今人们已经麻木了，回想当年正版VS盗版的讨论如今仿佛已经用事实做了回答，但是我们还要再次呼吁，无论是谁都不应陶醉在网络游戏的所谓"繁荣"之中，没有全面和谐的环境，就不可能有一个真正健康的、可持续发展的行业。

2005年对于游戏产业来说绝对是悲喜交加的一年。西山居、目标两个中国最老牌的游戏公司迎来了他们10年的生日；Chinajoy、网博会、游戏年会交相辉映；一批中国公司迈进了国外大型游戏展会的殿堂；但在浮华的背后却也有这样和那样不和谐的场景。大批的在03年和04年初网络游戏火红年代中开始上马的游戏纷纷出炉，却同样面临着买家难寻的苦闷，以及难以收回成本的尴尬；2004年可以说是群雄争霸，网络游戏"大作"不断，但2005年只有魔兽世界仿佛一剂有力的强心针让年中的游戏市场一度繁忙；许多中小网游公司纷纷关门，许多知名和不知名的网游在有声和无声中停止了运营，如果说2004年一款网游的停运还能招来媒体铺天盖地的文章，那么2005年一款网游的停运已经如同伊拉克的爆炸一样再也无法引起太多的关注。2005年依然有很多国内的企业投身到这个对他们陌生的行业，但是越来越多的话题就是网游概念已经让位于博客这个风险投资的新宠。

我们从这份产业报告制作之初就抱定这样一个宗旨：不掩饰、不回避、不做作、不放弃。我们只是将我们发现的一一呈现，我们不敢说这份报告最准确，但是我们可以自豪地说我们没有做数字的游戏，我们没有放弃对准确和真实的不懈追求。我们希望给行业一个接近真实的参考，我们欢迎来自行业内外的批评指正。

我们目睹着，我们亲历着，我们记录着中国电脑游戏产业的从无到有，从小到大；这是来自民间的调查，这是从业者自身的审视；虽然很艰苦，但我们依然要坚持；虽然很幼稚，但我们依然要发展。产业报告的精髓其实并不在于某一个具体的数值，它的精神是探索和关注，是你和我一起去追求。感谢本刊全国信息员所付出的艰辛工作，我们欢迎更多的人和我们一起来从事这份探索的工作，因为我们不仅要享受游戏的快乐，我们更要创造明天游戏的快乐。



鸣谢：本刊驻全国信息员、云网公司、骏网公司、连邦公司及所有支持我们工作的读者和厂商！

离婚了就谁也别找谁

■本刊记者 冰河


SEC董事长本多圭司（右）

2005年12月1日，迟来的冬日终于在北京露出了真面目，凛冽的北风让街头的行人不由自主裹紧了外套，加快了匆匆的脚步。就在这一天，曾经以运营《魔力宝贝》《轩辕剑Online》而笑傲中国网络游戏市场的北京网星史克威尔艾尼克斯科技有限公司正式分家，两家新公司分别在两个不同地点宣布了新企业的成立，并向媒体说明了下一步的市场计划。至此，曾被众多业界人士看好的一段姻缘正式结束。

新网星公司的发布会选择在中关村核心地带的中芯科技大厦11层召开，这也是新网星公司未来的办公地点。新网星的高层悉数出席了会议，并公开了新公司的未来运营计划。据总经理林阜民介绍，新网星未来将主要运营自己研发的游戏，其中《大富翁Online》《仙剑Online》和《阿猫阿狗Online》都是万众期待的作品。《大富翁Online》将在2006年中旬进入公开测试阶段，而《仙剑Online》和《阿猫阿狗Online》的面市估计要更晚一些。此外，新网星公司董事长、著名游戏制作人李永进先生向记者解释了网星公司的未来业务战略，不但将在电脑网络游戏上继续加大开发力度，还将在游戏机和手机平台上进行拓展，并将游戏的周边内容产品进一步开发，打造中国的“娱乐迪斯尼”。目前正在洽谈的意向是在厦门开发兴建网星游戏主题公园，因为李永进先生的祖籍是厦门，这也是他一直的乡情所在。当记者问到网星与史克威尔艾尼克斯分手的缘由时，李永进先生表示过去的事情就不想再纠缠了，唯一的教训是中国人要做自己的民族游戏，就一定要自己来；言语中充满了长期郁闷之后一朝得以释放的畅快之情。

而当记者面对新成立的史克威尔艾尼克斯中国互动科技有限公司（简称SEC）的高层时，却没有感觉出任何异常的气息。SEC从董事长本多圭司先生、总经理陈朝勋先生到市场总监钟以山先生，都着重强调“《魔力宝贝》回家了”，新公司未来将以曾经占据中国市场领导地位的《魔力宝贝》为运营重点，春节前《魔力宝贝5.0》就将隆重登场。访谈中所有的言语都集中在未来的业务战略细节中，提高客服人数和水平、保障版本更新、打击私服外挂。仿佛“分手”这种事情从未发生过。从访谈中透露的情况判断，SEC有信心凭借《魔力宝贝5.0》再现曾经的辉煌。


李永进（左）和林阜民（右）

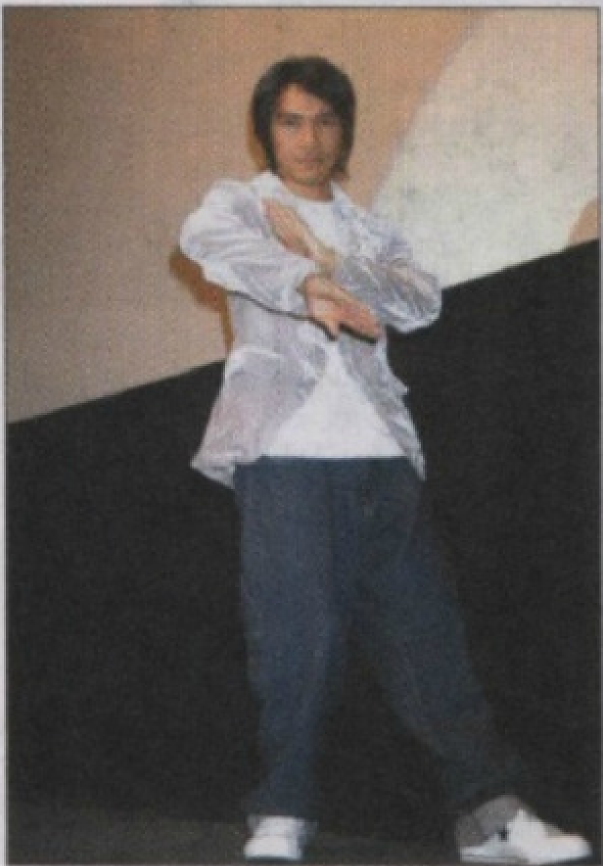
覆水难收，已经发生的就让它过去，尽管难免留下一些痕迹。表面上看是谁也不肯搭理谁了。不过作为同在中国网络游戏市场上竞争的对手，未来新网星与SEC发生碰撞是不可避免的。只是谁也不知道，究竟还会发生什么呢？



业界动态

周星驰亮相《挑战》“3分钟”活动

《挑战》“最具娱乐性的3分钟”活动于12月3日在北京举行决赛。在决赛现场，活动主办方北之辰公司发放了限量版《挑战》1元点卡，还提供了大量精美礼品和现金大奖，总价值超过20万元。



《挑战》创意总监周星驰先生为答谢各界朋友给予“最具娱乐性的3分钟”的热情支持，携刘佳杰等著名娱乐巨星作为特邀嘉宾评委亮相现场。

《地牢围攻》电影版将由程小东担任动作指导

Brightlight Pictures公司制片人Shawn Williamson宣布，香港著名导演、武术指导程小东将加盟德国导演乌维·鲍尔的新片《以国王的名义》，担任动作指导。乌维·鲍尔是当今最热衷将游戏改编为电影的导演，曾将《鬼屋魔影》改编为电影，他的新片《以国王的名义》根据角色扮演游戏《地牢围攻》改编。程小东曾担任《英雄》《十面埋伏》的武术指导，乌维·鲍尔的《鬼屋魔影》曾遭遇票房惨败，不知此次程小东的加盟，能否为影片带来新的特色。剑与魔法时代的英雄们用中国功夫对决，值得期待。



前暗黑开发人员再离职创建新游戏公司

一家新的游戏工作室Hyboreal Games十二月一日宣布成立。Hyboreal Games由Eric Sexton、Michio Okamura和Steven Woo共同创建。他们都曾是Blizzard North的开发人员，《暗黑破坏神》（Diablo）系列的主要创作人员。他们的第一款作品被命名为《星落》（Starfall）。旗舰工作室（Flagship Studios）首席执行官、前暴雪核心策划



Bill Roper表示："我们所有人都很高兴看到如此才华横溢的专业人士共同开办一家新的开发公司。这是拥有最新理念的新企业在业内崭露头角的最佳时刻。根据他们开发《暗黑破坏神》游戏系列的经验，我们期望Hyboreal Games做出杰出的成绩。"

派拉蒙公司筹拍第三部《古墓丽影》电影

《古墓丽影》版权拥有者SCI公司近日正在与好莱坞派拉蒙公司商讨合作拍摄《古墓丽影》电影第三部的事宜。两家公司目前正在谈判中，而安吉丽娜·朱莉（Angelina Jolie）将再度出演主角劳拉·克罗夫特。



《古墓丽影》系列的票房表现不俗，第二部虽然比第一部有较大下滑，两部加在一起也贡献了4.5亿美元的票房。制片商自然不会放过这个绝佳的题材，而游戏《古墓丽影》的新作也即将上市，推出《古墓丽影》电影正当其时。

北美《魔兽世界》12月ASUS显卡赠送

北美《魔兽世界》刚刚庆祝了它的第一个周年纪念日，同时，为了迎接圣诞节，官方将向31名幸运玩家赠送礼品。他们会在12月的每一天随机向注册玩家发放礼品。以下是官方消息：

"魔兽在北美迎来了它的第一个周年纪念日，庆祝活动顺利进行。在这个舒适的季节里，我们将在12月份的每一天随机向注册玩家赠送一快ASUS GeForce 7800 GTX 256MB显卡。共有31名玩家能获得这块顶级显卡——你也有机会成为其中之一。详情请见官方的活动细节。"

目标携手翔升推出《天骄》显卡

近日，目标软件宣布与IT厂商东方恒健电子合作，将目标旗下的新《天骄》与"翔升"系列显卡在全国进行联合推广。"翔升"系列显卡成为新《天骄》唯一指定显卡平台，而翔升为新《天骄》推出的一款型号为6200A 8X的特供版显卡目前已经上市。现在，消费者在全国任何地方购买该型号显卡，都将获赠新《天骄》"新手极品礼包卡"，还将获赠游戏中的经典虚拟道具。双方认为，异业合作这种新兴的合作模式已经越来越受到各厂商的认可，异业合作可在消费者中形成品牌的消费关联，使合作者获得"双赢"甚至"多赢"的结果。



数位红首发game-V2.0优势白皮书

2005年底数位红在上海NOKIA MOBILE APPLICATION SUMMIT的会议上正式发布了game-V 2.0优势白皮书。这是数位红第一次官方发表有关game-V2.0的平台信息及文件。数位红目前发布了game-V2.0 Alpha版本，预计2006年初，将推出game-V2.0 Beta版本正式启动计费及商业合作。



产品信息

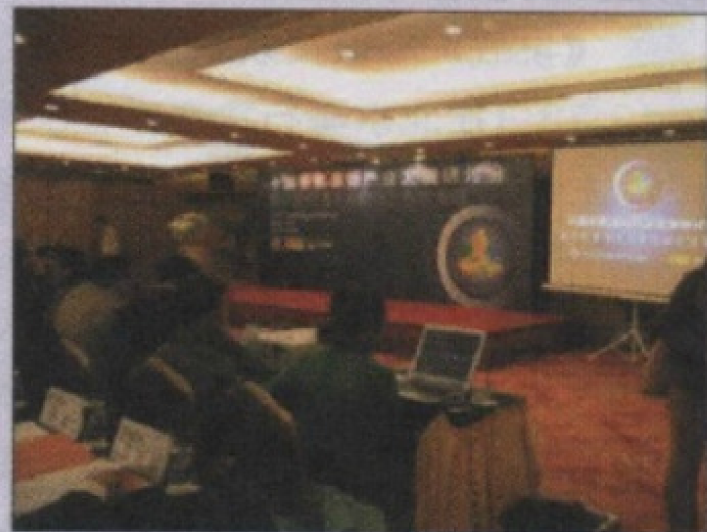
《飚车》2005年推出圣诞新版本

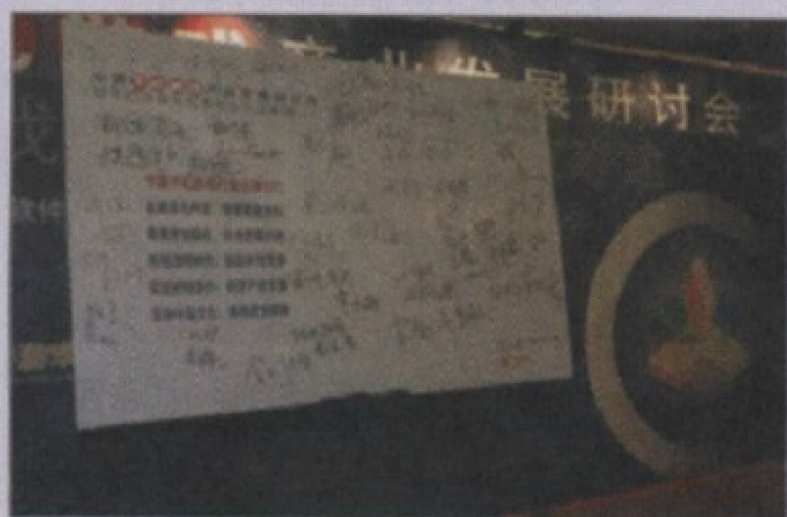
《飚车》在12月下旬又进行一次版本更新。更新内容包括：锦标赛红蓝对

中国手机游戏产业发展研讨会

■本刊记者 司马平安

2005年12月2日，由中国软件行业协会游戏软件分会主办，北京空中网承办的首届中国手机游戏产业发展研讨会在北京新世纪饭店隆重举行。中华人民共和国科技部高新技术司、信息产业部电信管理局、文化部文化市场司、信息产业部国家安全中心、信息产业部无线电管理局的有关领导，以及国家广播电影电视总局总编室等有关部委主管部门的领导和中国软件行业协会游戏软件分会的有关领导出席了本次研讨会，由中国软件行业协会游戏软件分会郭诚忠会长致开幕辞。电信运营商、手机终端厂商、手机游戏开发商、手机游戏发行商等与手机游戏业务相关联的单位和企业负责人也都参与了本次研讨会。会上，郭诚忠先生指出："据有关部门统计，截至2005年第三季度末，我们国家移动电话的用户是3.77924亿户，根据推测中国手机游戏用户很快将超过移动用户的1/3，那就意味着手机游戏的玩家可能达到1.2亿人以上。每年的手机游戏市场经济规模可能达到130亿人民币，因此我们可以说，中国手机游戏产业的经济发展前景是非常乐观的。"他还谈到："我们在这里召开手机游戏的研讨会，目的就是通过这次会议研讨分析当前这个产业的发展现状和未来的发展趋势，探讨促进手机发展的动态，在扶持动漫和网络游戏的同时如何加大扶持手机游戏的力度，调整产业结构产品布局，为手机游戏创造一个良好的发展空间；研究如何规范从事产品经营活动，加强行业自律，加强社会责任感。"





《殷商传奇》魔兽迷游戏迷“不可错过”的电视剧

■本刊记者 Littlewing

前不久，记者在网上看到一部电视剧的介绍。这部《殷商传奇》正在云南大理拍摄，据称是“以殷商时代为背景，参考中国诸多民间传说和中国传统民间故事、传统神话人物，发挥艺术想象力而创作完成的国内首部奇幻神话电视连续剧”。究竟这部电视剧有多么奇幻？让我们看看这部电视剧的剧情。

第一单元：兽人的反击。远古时代，西方赫斯高原原本有着高贵血统的半兽人部落，受到了毁灭之神卡格拉斯狂魔之血的引诱。其首领格罗姆王和他的子民变成了一群嗜血的奴仆。在大祭司古尔丹的蛊惑之下，半兽人开始了对东方华夏大陆的野蛮进攻。东方人类在大神轩辕氏的带领之下，经过常羊山一战，轩辕黄帝力斩格罗姆首级，埋于常羊山下。被俘的半兽人士兵则被拘在桃都山监狱，刑期3000年。哼奇奇就是桃都山的一个小半兽人，眼看3000年刑期将至，哼奇奇耐不住寂寞，偷逃出来，结识了格罗姆王的女儿桐瑶。在桐瑶叔叔杜隆坦的指引下，他们下得凡间来寻找一块燃烧着火焰的试金石，以解救牢里的半兽人。这时，大祭司古尔丹还隐藏在人间，他暗中制造着半兽人武士，梦想着再次发动半兽人的进攻，毁灭华夏民族……


这位的扮相酷似《魔兽争霸III》中的暗夜女猎手


半兽人领袖——纤细的手指似乎配不上硕大的头颅


刑天挥舞的是什么？《魔兽世界》战士利器奥金斧！

玩过《魔兽争霸III》的玩家应该记得《魔兽争霸III》的剧情，在魔兽世界的官方网站上，可以找到下面的故事：“在古尔丹和他的影子议会的控制下，兽人们变得越来越具有侵略性。在这段时期里，一小部分氏族酋长对于种族的堕落表示了强烈的不满，其中霜狼氏族的酋长杜隆坦就告诫说，兽人已经迷失了自我而处于仇恨和狂暴之中。然而，他的警言却没有人听取，一些强大氏族的酋长——例如战歌氏族的格罗姆·地狱咆哮——却站出来迎接这个充满战争和征服的新时代……同时古尔丹也将氏族酋长们召集到一起，并使他们确信自己在喝过玛诺洛斯的狂暴之血后将变得不可征服……除了杜隆坦之外，所有的氏族酋长都在格罗姆·地狱咆哮的带领下喝下了狂暴之血，就此将自己的命运彻底交给了恶魔，成了燃烧军团的奴隶。古尔丹觉得时机已经成熟了，就将互相征伐的各个氏族联合成一个统一的、无可阻挡的部落……”

如果说，剧情的相似只是巧合，那么，古尔丹、杜隆坦、格罗姆、萨格拉斯这些几乎一摸一样的名字，还能算是巧合么？逃跑的小半兽人和那部未能推出的冒险游戏《兽人王子》，还有最后两位主角心灵合一，在轩辕剑下，使出斧钺交响，与大魔头同归于尽，实在是无法让人不联想到《魔兽争霸III》兽人剧情通关的经典动画。

而第二部的剧情就更加天马行空：“打遍神州所有仙术学校的哈特魔法学校上门挑战，和太乙书院的学生们进行一场魔法VS仙术的大比拼。法术攻击、法术召唤、法术行动技能的比拼让太乙书院的学生们第一次见识了来自西方的魔法。”可以看出，本剧的编剧不但是游戏迷，也势必是个奇幻爱好者。如此“精彩”“参考中国诸多民间传说和中国传统民间故事、传统神话人物”“发挥艺术想象力”的电视剧，游戏玩家又怎能错过呢？ P

抗正式上线，玩家可在房间里选择红方阵营或者蓝方阵营，进行最多16人团队的比赛。比赛结束后会根据双方的综合成绩来判断胜负，并给予整个团队奖励。GM警车，在该版本之中，会出现一辆只有GM才能驾驶的专用警车，该车与现实中的警车无异；圣诞免费贴纸，游戏中会出现一系列圣诞节免费贴纸，让玩家装饰自己的爱车；TP新配件，该版本中出现一批新的TP配件；神秘新车，一辆神秘新车即将面世，目前韩国开发方正在全力设计这款新车，据开发人员说，这款圣诞新车将以独特的外形、出色的转弯性带给玩家全新的感觉。关于本次版本更新的详情，玩家可登录《飚车》官方网站http://www.ctracer.com.cn查询。

《哥特王朝3》北美发行商签订Aspyr夺标

11月30日，Aspyr Media宣布已经与《哥特王朝3》原发行商JoWooD Productions达成协议，获得《哥特王朝3》在北美的发行权。《哥特王朝3》由Piranha Bytes和Pluto13公司开发，游戏故事讲述生活在一个岛上的人们遭到了兽人的侵袭，岛上的居民为了保卫家园开始与兽人展开较量。玩家可选择加入岛上居民组成的反抗组织，或与兽人侵略者同流合污——人们的命运掌握在玩家的手



中。Aspyr公司的泰德斯托克在评价该游戏时说："因《哥特王朝》系列丰富的冒险和多样化的互动性，使得该系列一直都有大批忠实的玩家群。《哥特王朝3》同样具有无数的支线任务、丰富的人物、法术和武器，玩家们将继续在无限广阔的世界里继续展开自己的冒险。"《哥特王朝3》定于2006年第一季度在北美发售。

街机版《半条命2》亮相

游戏机厂商TAITO日前公开展示了街机版《半条命2》。街机版《半条命2》运作在TAITO自己研发的TypeX+系统上，图形芯片由ATI提供。街机版《半条命2》搭配32英寸宽屏液晶显示屏，分辨率1360×768，周围有6个音箱，构成5.1声道环绕立体音效。在显示屏右下角有读卡器，可读取IC卡上存储的游戏进度。街机版《半条命2》有左右一小一大两个手柄，左侧手柄负责前后左右移动，右侧手柄负责前进、后退及武器开火，还附带2个脚蹬，负责跳跃。游戏软件由硬盘提供，支持4人网络对战。街机版《半条命2》将在3月份正式投入营运。



我们何时能在街机厅体验《半条命2》？



玩家可通过IC卡储存进度，这种模式在街机游戏中并不多见



街机版《半条命2》的游戏画面

《彩虹六号——禁锢法则》上市



游戏中的地铁场景相当真实



激烈的巷战

Tom Clancy的《彩虹六号——禁锢法则（Rainbow Six:Lockdown）》已确定于年初全球范围发布其PC版。与家用机版比起来，PC版《彩虹六号——禁锢法则》的画面质量有了本质上的提高。在游戏性方面，《彩虹六号——禁锢法则》全面引入了现代反恐怖特种作战的战术和装备。玩家将能亲身扮演如SAS、GIGN、SWAT这样的反恐部队成员，参与真实的反恐作战。

《三国策IV》进军日韩



2005年12月2日，联众公司、NHN集团及《三国策IV》研发公司皓宇互动共同宣布：由皓宇互动科技自主研发的全球首款MMOSLG（大型策略网游）《三国策IV》，将透过亚洲游戏门户巨头NHN集团正式进军日本及韩国市场。当然，国人将有机会在日本、韩国玩家的前面，抢先体验这款历史性的网游大作。中国休闲游戏门户巨头联众公司也在会上正式宣布以《三国策IV》正式进入国内的大型网游市场，在2005年12月中在大陆启动内测。所有喜欢三国游戏的玩家们可到《三国策IV》的官方专区先睹为快。



电子竞技

首届VS金币2005全国电子竞技大赛举行

首届VS金币2005全国电子竞技大赛于2005年12月1～2日在京拉开帷幕。此前主办方广州唯思软件有限公司于11月29日在北京天鸿科园大酒店召开新闻发布会，会上唯思软件有限公司总经理张文豪先生、职业竞技选手沙俊春（PJ）、MagicYang等人先后发言。由唯思软件打造的"VS竞技游戏平台"是国内技术领先的专业电子竞技平台，在该平台上云集了众多国内电竞职业玩家及爱好者。该平台致力于打造职业化、专业化、体育化的电子竞技环境，为电子竞技项目的爱好者提供一个休闲娱乐平台，也为职业选手提供一个优质的练兵平台。本次大赛的比赛项目为星际争霸和魔兽争霸III，大赛口号是"电竞巅峰，超越自我"，旨在通过举办规范化、高水平的比赛，发掘并培养一批电子竞技新星，为他们走上职业化道路提供舞台，并进一步促进电子竞技运动的发展，营造一个良好的电竞环境。

WEG第三赛季半决赛结束，NiP爆冷被淘汰

2005年11月26日进行的WEG第三赛季半决赛中，中国的wNv以2：0的总比分轻举挪威强队Team9，率先进军最后的决赛。而27日的比赛则爆出了大冷门，传奇战队、瑞典豪门NiP经过苦战，0：2不敌韩国Project_kr，止步四强。wNv将和Project_kr争夺本次比赛的CS项目冠军。而魔兽项目的一场半决赛中，韩国巫妖天王Sweet对阵另一不死族顶尖选手Lucifer，比赛中Sweet在处于劣势的情况下反败为胜，3：2淘汰对手晋级决赛，与"蜘蛛王"Gostop争夺冠军，而Lucifer与ElakeDuck争夺第三名。WEG第三赛季总决赛于12月10日在北京石景山首钢体育馆举行。



“日不落”的传奇

■本刊记者 司马平安

有一些游戏企业的朋友在见到记者时，总会透露一些有关《传奇》玩家人数大幅下降的消息。我将信将疑，但我知道，没有人会一生只看一部电影，人们对于娱乐的需求往往是“喜新厌旧”的。因此，《传奇》总有一天会成为人们的记忆，玩家总会投入到另一段冒险当中，寻求崭新的刺激，而决不会躺在昨日的满足中，享受终老。

正因为如此，2005年末，盛大宣布将旗下部分最受欢迎的网络游戏产品推出免费服务，新运营模式将适用于盛大3款网络游戏产品——《热血传奇》《梦幻国度》以及《传奇世界》。这个消息对于笔者来说并不惊奇，而笔者也不觉得盛大此举会改变整个网络游戏行业的运营模式，只不过是从自身的实际情况出发，做出了一个相对明智的选择。

事实上，早在盛大之前便已经有了游戏桔子的《巨商》免费运营，同时还有目标的《天骄》免费运营。虽然他们没有从点卡中获利，但从虚拟装备的交易中收入颇丰。今天，虽然《热血传奇》仍然拥有大量的游戏玩家，仍然可以从点卡销售中保持相当的利益，但有消息表明《热血传奇》为盛大带来的营收持续下滑，2005第三季度利润较上一季度下滑了近1/3，对于《热血传奇》，第三季度的平均在线人数从第二季度的38.1万直线下滑到23.3万，平均每个月流失了50 000左右。而从盛大的财报中我们还可看出，盛大的收益绝不仅仅是来自点卡的销售，他们早已从虚拟物品的交易中受益匪浅了。于是，盛大同样选择了免费，这种做法的第一个好处在于，可以继续维持大量的玩家，同时还可以有效打击私服，让原有的私服玩家也转向于盛大自身的服务器。庞大的玩家群体基础，不但可以让盛大在虚拟物品交易中继续获利，同时盛大此前的一系列并购案也向我们表明，今天的盛大已不仅仅是专注于网络游戏产业的企业了，保持一个庞大的用户群体不正可以使它在新游戏的推出或进军其它业务领域时占得先机么。

盛大此举的另一个好处是，虽然从短期来看，盛大的营收会有所下降，但免费既能够保持在线人数，也可维持投资人对盛大公司股票的信任度，这对于目前正在不断扩张并转型的盛大来说则具有更为重要的意义。

有些专家对盛大此举提出了自己的看法，他们认为：在现有模式下，用户每玩一小时游戏需要向运营商支付人民币0.2元到0.4元。其它运营商对免费游戏模式的态度取决于未来几个月游戏玩家的反应。如果盛大的免费游戏令其它游戏黯然失色，网络游戏运营商将别无选择。

但实际上，盛大的这种做法并不是普通商战中，某一方采用价格战提高行业门槛的恶性竞争。其他厂商对此也早有心理准备，譬如某位老总曾经向外界表示：“网络游戏进入2005年，‘服务’是一个重要的组成部分。玩家付费玩网络游戏，其实也就是在付费购买游戏运营商提供的服务。当玩家付费之后，他和游戏运营商已经构成了一种买卖关系，也就是说，玩家付出了费用，游戏运营商就要提供相应的服务。但如果进入了免费运营模式，那么买卖关系中重要的一环就将消失，游戏运营商提供的将是一种道义上的服务，因此玩家也就难以对服务提出要求。如果认真查看包括新浪等在内提供免费邮箱服务的运营商的服务条款，基本都有类似的一条：新浪网有权根据实际情况设定、调整新浪免费邮件服务所包含的服务内容，如使用功能、邮箱容量等，并有权处理超出规定空间的邮箱帐号。以此类推，那么网络游戏运营商提供免费游戏时，自然也就拥有了自主选择提供各种服务的权利，而玩家则不可能有任何的反对意见。”

由此可见，一般来说，一个不太火的游戏，其生命不过是两三年，而像《热血传奇》这样火爆的游戏其生命周期也不过能有四五年。盛大此举如果在此后相当长的一段时间确实取得了新玩家数量大幅增长的成效，那么它也给其他企业提供了一种可行的延长游戏生命周期的方案。

当然，这种做法并不适合于每一款游戏，譬如对于《魔兽世界》就比较难以实现。玩家们应该知道，《魔兽世界》中的高级装备都是拾取后绑定的，这就注定了装备的交易量相对于类似《传奇》的游戏会很小，因此如果企业选择了游戏免费，其收益的下降幅度也是难以忍受的。

上市游戏热报

■晶合实验室 信差

游戏名称

波斯王子——王者无双
Prince of Persia：The Two Thrones

类型：动作冒险
上市日期：2005年12月3日
制作／发行：Ubisoft
推荐度：85





《波斯王子》三部曲：时之砂、武者之心、王者无双。而《王者之心》是最后一部，比前两部情节更复杂，画面更华丽。游戏中的王子永远也摆脱不了国仇家恨，此次王子将有一个亦敌亦友的新伙伴——被时之砂唤醒的黑暗王子。黑暗王子有一套自己的行为准则和特殊能力，他还有件独特的武器———把带着锁链的匕首。该武器也可帮助你跃过一些平时过不去的障碍。游戏强化了前两部作品备受诟病的战斗系统，丰富了武器、动作和操作；增加了王子在敌人背后可进行秒杀的设定，还增加了骑乘装备——战车。和一些赛车游戏差不多，玩家既要躲避障碍物又要击退那些胆敢追上送死的敌人。笔者虽未亲身体验，但相信这个新增的元素必然令游戏更加紧张刺激。



从难度来说，本作未必比前二作更甚，但两个王子形象的出现让人不免感觉不断的战斗令波斯王子压力过大，已经出现了人格分裂，需要多个兄弟来帮忙。玩得久了，不知玩家本身是否也会养成对着镜子说话以及左右手互的“本领”。

虽然《波斯王子》系列一向给人以华丽的感觉，但本作的基本配置要求却比多数玩家想象中要低很多。由于游戏基于DirectX 8.1，所以在Pentium 1GHz、256MB内存、2GB空闲硬盘空间以及兼容DirectX 8.1的32MB显存的3D显卡下即可运行。当然，想要看到更为绚丽的画面并使砍杀动作流畅的话，更高的配置是不可或缺的。

游戏名称

僵尸斯塔布斯
Stubbs the Zombie Rebel Without a Pulse

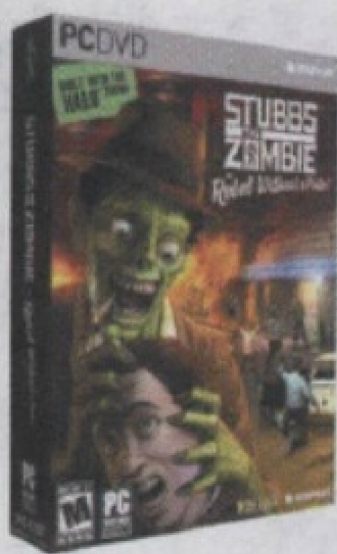
类型：动作冒险
上市日期：2005年11月26日
制作／发行：Wideload／Aspyr
推荐度：80



我不看恐怖电影，不喜欢看，讨厌看。屏幕上出现的“肥肠”“爆肚”总让我感到眼部和胃部不适。然而，对于暴力游戏以及少数的恐怖游戏，我倒是极愿一试的，因为我常常把它们当作“动作”游戏看待，而非“恐怖”游戏。

游戏封面上，僵尸Stubbs的造型让我联想到了金凯瑞在《变相怪杰》中变身后的样子。所以于我而言，游戏就只留下爽快的杀戮和搞笑的战斗了。

在这场怪异的死亡大战中，玩家扮演了一个手无寸铁的僵尸Stubbs，而他的敌人则拥有猎枪、机关枪甚至坦克等先进的武器。Stubbs的强势之处在于——他能将正常人变成僵尸，并且无限复制下去，可谓“没有枪，没有炮，敌人为我们造”。





我不得不佩服游戏制作者无限的想象力和极具冷幽默感的设计。Stubbs没有武器，但无物不是他的武器。用制作者的话说：“他吃大脑，像投掷樱桃炸弹一样扔他自己的内脏，同时还能抽空与女人调情。”

游戏采用了和《光晕》同样的图像引擎，营造了类电影的视觉效果。大约是由于游戏企图追求真实感的视觉处理以及血腥的画面，让一些缺乏幽默感的玩家无法接受，本作被部分人称为“不该接触的游戏”。但是，它的确是一款令我爱不释手的另类作品。

上市游戏热报

游戏名称 战锤40000——战争黎明年度典藏版
WarHammer 40K Dawn of War GOTY

类型：即时战略　制作/发行：Relic/THQ
上市日期：2005年11月22日　推荐度：80

“战锤”系列是另类的即时战略游戏，用华丽的战场画面和细致的局部细节，凸显出未来世界的战争气势。



游戏名称 战地2——特种部队
Battlefield 2：Special Forces

类型：第三人称射击　制作/发行：EA Games
上市日期：2005年11月22日　推荐度：80

《战地2》的第一个资料片，这次玩的是以特种部队为代表的高、精、尖武器。无他，但更能打。



游戏名称 神经猎手
Neuro Hunter

类型：第一人称射击　制作/发行：Deep Silver
上市日期：2005年11月22日　推荐度：75

在现实和网络交叉的环境中作战，很像《黑客帝国》。除射击之外，也引入了不少角色扮演成分。



游戏名称 超级出租车司机2006
Super TAXI Driver 2006

类型：模拟竞速　制作/发行：Team6
上市日期：2005年11月24日　推荐度：75

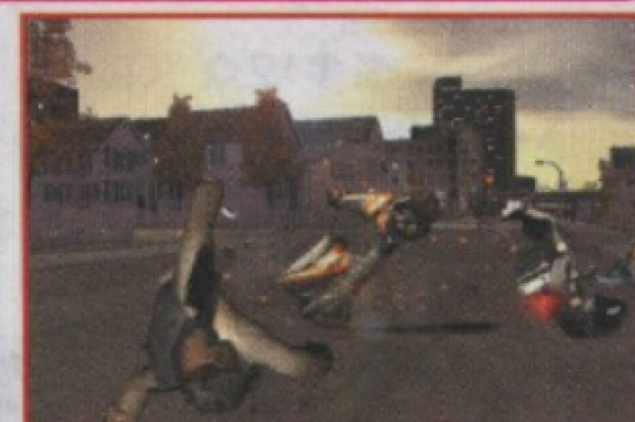
带着乘客一边和出租车同行们争个你死我活，一边还要在规定时间内到达指定地点。



游戏名称 踏板车战争3z
Scooter War 3z

类型：模拟竞速　制作/发行：Team6 game studios
上市日期：2005年11月28日　推荐度：70

汽车换成自行车，换汤不换药。要在比拼速度的同时，不择手段地打扰他人的进程。



游戏名称 高山滑雪2006
Ski Racing 2006 Feat Hermann Maier

类型：体育　制作/发行：Coldwood/JoWood
上市日期：2005年11月28日　推荐度：70

基于真实赛事的场景、真实的比赛项目，唯一不真实的是，玩家永远不会受伤。



游戏名称 高山速降滑雪2006
Alpine Skiing 2006

类型：体育　制作/发行：RTL Enterprises
上市日期：2005年11月30日　推荐度：70

速度！追求《极品飞车》似的速度体验，还可连线竞技。



游戏名称 绝地悍将
Space Hack

类型：动作角色扮演　制作/发行：Rebelmind/Meridian4
上市日期：2005年12月1日　推荐度：75

《暗黑破坏神》的操作模式和界面，刀剑换成了激光枪和弹弓，消灭各种异型生物。



游戏名称 咕噜小天使（中文版）
Gurumin

类型：动作冒险　制作/发行：Falcom
上市日期：2005年12月2日　推荐度：70

日式动作冒险游戏，可爱风格+简单操作，比较适合女孩玩。



游戏名称 扑克精英赛2
World Championship Poker 2

类型：益智　制作/发行：Crave Entertainment
上市日期：2005年11月27日　推荐度：60

包含多种世界公定规则的牌卡游戏以及多个级别的比赛，让玩家在电脑前就可感受到和扑克大师进行比赛的紧张感。前提是：你需要对这些比赛规则了如指掌。



TOP 10之十大偷师
——FIFA借鉴WE纵横谈

■北京 盖房缺砖

编者按： 各位朋友大家好，欢迎大家捧场新一年的“锋利的盾”栏目。新年新气象，“锋利的盾”也要与时俱进，给读者们奉献更为犀利、一针见血的评论文章。我得承认，能写出这类评论的人多半都是偏执狂，观点多半都有些争议性；不过话说回来，真正狂热的游戏玩家又有哪个不是偏执狂？本期的两篇文章会跟大家讨论一下游戏的娱乐性与真实性的问题，而巧合的是，这两篇文章涉及的游戏又都跟EA有关。作为目前全球最大的游戏开发、发行公司，很明显EA非常了解怎样去制作一款让玩家喜爱的游戏。包括FIFA、包括“极品飞车”，它们都强调“娱乐性大于真实性”，而且也都一直拥有自己坚实的玩家阵营。不过，近年来“极品飞车”越来越强调“娱乐”，而FIFA却一头扎进了“向真实靠拢”的路子中——即便是再铁杆的FIFA玩家，恐怕都无法否认FIFA在慢慢地向WE学习着，为了追求“真实”，就要舍弃原来的“爽快”吗？这种学习是否真的必要呢？坦白地说小编并不是一个FIFA铁杆玩家，还无法回答这个问题，欢迎铁杆的FIFA迷来信谈谈你们的看法。本期的主打文章主要谈到了FIFA“偷师”WE的话题，文章很尖锐，小编也一刀未剪，在此期待着实况和FIFA玩家的反响。

各位观众大家好，欢迎收看《地上足球》节目，我是主持人段真纯。很多观众很喜欢我们的TOP10小栏目，一些热心观众还写信给我们提出各种TOP10的选题。今天的TOP10板块呢，咱们就接受北京观众8神经的建议，做一个关于足球游戏题材的。很多玩家觉得呀，现在FIFA是越来越像WE了，到底像到什么程度，FIFA都跟人家学了些什么呢？下面就来看看今天的TOP10十大偷师吧！

TOP 10 十大偷师

10 二过一

偷师指数：★★★
相似指数：★★★
综合评定：★★★

记得以前在PS上玩WE的时候，很少有人用二过一。二过一是WE早期版本的经典动作，但也因为这个动作过于无敌，用出来只有一个结果：被鄙视。后来进入PS2时代，WE中的二过一用法有了改变，接球者不是自动给传球者塞球，而是可以由玩家自己决定第二脚出球的对象。这样二过一被削弱了，这时候用二过一已经不会被鄙视，用得好还成了你的本事。FIFA 2002里面就加入了一个类似的二过一设计，用空格键触发。不过这个设计很失败，一方面球员做二过一时的动作极不真实，另一方面传出来的球也不一定滚向理想中的位置，后来在FIFA 2003里这个设计就取消了。但是它具有决定性的象征意义，FIFA偷师WE的大幕拉开了……



21号传球给6号后迅速前插。WE的R1键“二过一”似乎更好使



FIFA中的门将一度是个笑柄

TOP 10 十大偷师

9 守门员出击

偷师指数：★★★
相似指数：★★★☆
综合评定：★★★

大家都知道，FIFA里的守门员一度是很弱智的（请允许我用这个词，这只能用弱智来形容）。在守门员无敌那个阶段（FIFA 2002前后）以前，FIFA里的守门员是个大笑话。比如接队友回传的时候无动于衷，等球滚过自己身边之后才慌不择路地跑去捡球。那个时候还好，你看守门员不顺眼，还能一脚将其铲飞，然后光荣下场。后来，FIFA里也不许铲守门员了，只许守门员一个人五花八门地表演，比如说以一

个看似轻飘飘的动作轻易把球抛过半场……到FIFA 06的时候，守门员的设计基本上都正常了，除了仍被愤怒的玩家斥责无敌之外，他现在看上去就像一个真实的门将一样在工作，当然像WE一样，你也可以控制他适当地出击，化解险情……



WE中的有利进攻图标是这样地……

FIFA 06中可以说很好地运用了有利原则，当一方犯规后，如果此时皮球依然控制在被侵犯方的脚下，那么画面左上角会出现一个黑衣裁判摊开双手的图标，示意继续比赛。如果你见过WE系列里可能显示在画面左上角的一系列图标，比如任意球、受伤送院等等，一定会被FIFA 06里的有利原则图示骇到的，除了两个图标底色不同，图标的图案几乎完全一样。无语，只想说，连这都一样，也太没有创意了吧？

TOP 10 十大偷师

8 有利原则

偷师指数：★★★☆
相似指数：★★★
综合评定：★★★☆

TOP 10 十大偷师

7 进攻欲望

偷师指数：★★★☆
相似指数：★★★
综合评定：★★★☆

FIFA 06里，有个很多玩家都弄不太懂的设定，那就是在屏幕左上角、记分牌的两侧各会出现几个数目不等的小方块。其实很简单，小方块越多表示场上队员士气越高，进攻欲望越强，比如领先2～4球的情况，此时落后方的士气很低落，进攻也组织不起来。而如果进攻方领先再多的话，这群球员就会松懈下来，这时候落后的一方努把力，也许还有翻盘的可能。这个士气的设定比较真实，但追根溯源，无疑还是从WE系列中借鉴来的。恐怕WE玩家都知道，当你开场就领先，或突然爆发攻入两球时，对方会处于一个低潮期，这时无论抢断（特别是断后卫的球）还是直传球成功率都会显著提高，在对方被打懵了的时候抓住机会就可能锁定胜局。FIFA中将士气值明确标志出来，但实际上这和WE中是一样的。


连丢3球，军心就散了

FIFA一直在学习这套数值系统

以FIFA 06为例，看到其中球员数值的页面，你就好像看到了一个WE球员数值设置的缩水版。FIFA对球员数值的重视还是近几年的事，以前，当大家喜欢讨论WE里球员数值的合理性时，FIFA里面还找不到球员数值在何处呢。那时在FIFA里，除了大家个头有点差别，所有人的能力都是一样的，你让维尔乔沃德回追欧文，他可能在欧文身后一边飞铲一边追，铲完了爬起来还速度不减，直到在禁区线上将之放倒。现在FIFA也学会了，不但球员数值资料像模像样的，还有所谓的球员“特技”，如“超级射手”“盘带大师”等称号，用这样的球员上阵，理论上就是有不同哟！当然，也不能忽略了FIFA设立球员数值的“副作用”，比如使用FIFA 06里的中国队，一场球下来少说有1个人重伤、3个人体力透支，这比WE里的玻璃人因扎吉还吓人呢。

TOP 10 十大偷师

6 球员数值

偷师指数：★★★☆
相似指数：★★★☆
综合评定：★★★☆

TOP 10 十大偷师

5 战术设定

偷师指数：★★★★☆
相似指数：★★★★
综合评定：★★★★

以前的FIFA系列中几乎没有什么可以让玩家感觉得到的战术设定，就好像现在你和一个玩家聊WE，他说“要什么设定，摆开阵势踢就完了”时，你所能表现出的惊讶一样。在早期，FIFA中的确没什么战术可言，练好了短传就万事无忧。不过到FIFA 06的时候就不一样了，游戏设计的8种战术组合如果能运用得当，还真能基本达到想要的进攻和防守效果。但这几种战术需要频繁地开启和关闭，不设置战术的话，你手里的11个“死人”几乎就不动弹，倒不如WE里的战术预设和通过组合键改变攻守倾向度来得痛快。



FIFA 06：战术选择开了以后，队友突然疯狗一般扑向禁区

TOP 10 十大偷师

4 任意球

偷师指数：★★★★☆

相似指数：★★★★

综合评定：★★★★

玩FIFA的玩家大概还都记得早期的直接任意球踢法：一个很经典的红箭头，可以按Ctrl、Alt左右弯曲加弧度，然后射门。这个踢法简洁明了，进球率也不低。后来随着任意球在足球比赛里越来越重要，FIFA的设计者也越来越重视这个系统，而做出的改变很有意思，就是给玩家一个滑块、和一个滑块驻留的有效区域，只要你眼疾手快、休闲小游戏玩得好，每次都把这个滑块按对地方，那你的任意球就百发百中了。后来FIFA的设计者也觉得这不是个事儿，左右乱跑的滑块和踢任意球有什么关系呢？改吧！慢慢地，改成了FIFA 06里这样。原来用过的红箭头、触球点指示、入球点指示都取消了，几乎变成和WE中一样的凭感觉射门，连罚球的细节都很类似。虽然FIFA 06为了显示自己的不同之处，依旧给出了一个进球的参考蓄力区，和WE貌似不同，可WE玩久了，你自己也能摸索出蓄力的规律，有没有参考蓄力区的指示本质上是一样一样一样地呀。



FIFA 06的任意球可以跟着WE感觉走了



FIFA用了很久才明白直塞球是足球的精髓之一

TOP 10 十大偷师

3 身后球

偷师指数：★★★★☆

相似指数：★★★★☆

综合评定：★★★★☆

记得玩FIFA 98的时候，就4个键：加速、长传、短传、射门，这里头就没有塞身后球的键位！当年踢FIFA，看见大家都是这么忙活的：短传、转身短传、转身短传、转身短传……射门。后来FIFA的制作者开窍了，原来踢球还有个传直塞球的学问呐！这直塞球做得可叫个体贴：先招呼身边球员跑位，然后屏幕上出现一条参考线，告诉玩家要怎么传。不过你可别高兴太早，眼巴巴望着线是一回事，能不能传到位是另一回事。FIFA中加入直塞球之后，大概花了两三个代的时间来解决算法问题，到FIFA 2004才基本实现了指哪儿打哪儿的至高境界。这期间，制作者也不标新立异了，参考线也取消了，招呼身边球员跑位也削弱了，慢慢回到了它学习WE时的本来面目。

TOP 10 十大偷师

2 进攻组合键

偷师指数：★★★★★

相似指数：★★★★★

综合评定：★★★★☆

FIFA 06中有许多看起来十分眼熟的组合键，Q+W的高空直塞、Q+S的二过一、Q+D的吊射、C+D的假射等组合键，俨然是对WE的全面“借鉴”。比如，Q+W等于WE中的L1+△，Q+S等于L1+×，Q+D等于L1+□，这个以辅助键+直塞、短传、射门的控制方式和WE中如出一辙，只是辅助键原本的功能略有不同。这个被WE证明是最合理也最有效、最顺手的操控方式到FIFA 06时已经被完全照搬了去。FIFA 06中以Shift键为基础结合其他按键实现的侧拉、停球等动作，也与WE中的R2键功能相似。事实上，在《大众软件》之前的文章中已经提到了FIFA和WE的同质化现象，几乎可以肯定地说，操控上的相似性是同质化中最重要的部分。显然这不是WE在抄袭FIFA，世间是否还有第二种合理的足球游戏操控系统呢？



FIFA组合键的一个例外是可以踢勺子

TOP 10 十大偷师

1 中文解说

偷师指数：★★★★★

相似指数：★★★★★

综合评定：★★★★★

得益于汉化者数年的积累，以及WE系列基本系统变化不大，每当新一代WE推出，数天内就能见到较完美的民间汉化版。但到了这个份上，谁也没指望有人能连中文解说一起“汉”了。谁曾想，此时有一位名唤“小毅”的大神喷薄而出，这位完全实况论坛的“斑竹”以其独特的广东味普通话占领了WE7的制高点。从此，垃圾的英文解说版和激昂的日语解说版被无情地抛弃，回荡在咱们台工作间里的都是小毅独特的尖叫声，比如“好球”“球进了”什么的，听多了觉得还真有点詹俊的真传。小毅带动了配音事业的发展，后来出现了颇为经典的王涛解说版。王涛版很经典的一点是，就算你使皇马比赛，也会听到“皇马要注意防守，不能像皇马那样头重脚轻”之类的不知所云（当然王涛也很“黑”，短信互动特别多……）。这时候，FIFA的玩家当然做不住了，印象最深的是，有人在PlayFIFA.com论坛里说：人家WE都有中文解说了，咱们不弄中文解说脸上多挂不住呀！于是，现在大家玩FIFA也能听中文解说了！P

娱乐与真实的何去何从

《极品飞车——无间追踪》

■北京 王博

精品	总评 8.4
😊	逼真的画面、风驰电掣的速度感、丰富的游戏模式
☹	游戏场景略显单调、背景音乐有所退步、对电脑配置要求较高
制作	EA Canada
发行	Electronic Arts
载体	CD×4
类型	赛车竞速
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：8.5　创新：7.0　竞技性：8.0

关于极品无休止的争论

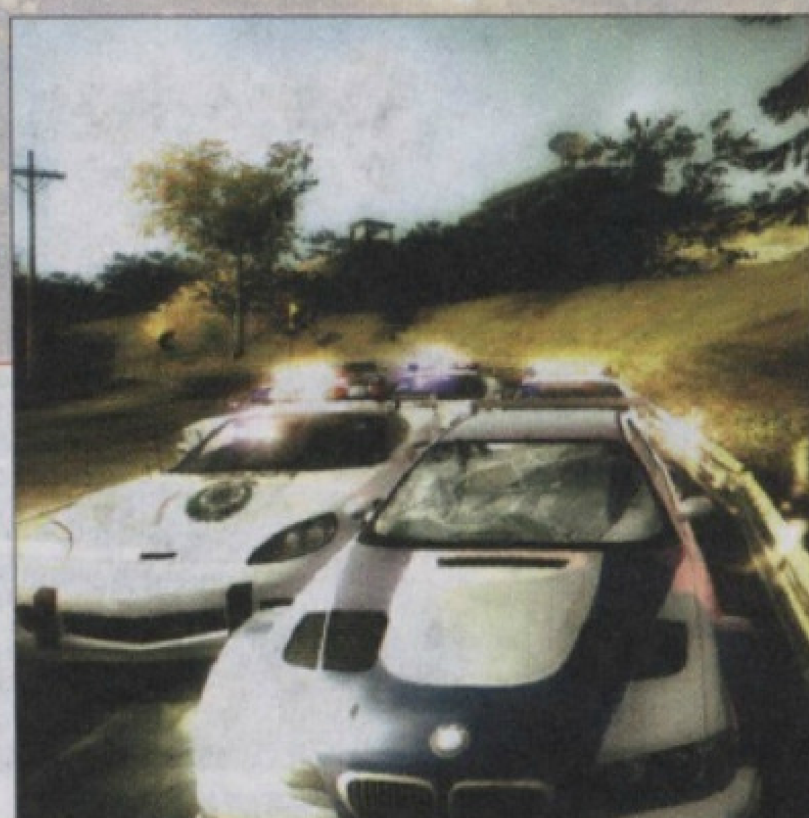


如果现在要评选游戏史上最富争议的赛车游戏的话，相信十有八九这个称号会戴在《极品飞车》系列的头上。从1995年至今，这一系列已经陪伴广大玩家走过了整整10个年头，新作的发售也在以每一两年一款的速度递增。但是不可否认，有关《极品飞车》与其它赛车游戏孰优孰劣的争论却并未因时间的流逝而呈现出下降趋势。

虽然争论的主题随时间的推移一直在扩大，但是矛盾的焦点毫无疑问是围绕着“赛车游戏到底应该强调真实还是应该以娱乐大众为宗旨”这一越解越乱的疙瘩而展开的。这种针锋相对的对抗甚至在一段时间内演变成为电脑赛车游戏与次时代游戏机上赛车游戏之间的碰撞。在两大阵营身后我们都能看到一批忠实的拥护者为了维护自己所爱游戏的名望而争得面红耳赤。当然，这种很难得出结论的争执也吸引了众多玩家对自己不熟悉的赛车游戏进行尝试，同时游戏开发商也在为旗下游戏能有如此大的号召力而暗自窃喜。

极品所强调的娱乐性大于真实性

若玩家耐心回顾一下《极品飞车》系列前两部作品应该不难发现，EA最早创作这一系列时曾试图将其制作成以名车为亮点，同时保证人们在游戏过程中能够体验到高度拟真化驾驶感受的作品。与专业汽车杂志RoadTrack合作，EA不仅带给人们众多梦寐以求的世界顶级名车，同时堪比赛车百科大全一般的跑车详尽资料加上游戏中对车体内部构造的百分百还原，都让人们看到EA试图强调赛车游戏真实性的一面。



警车呼啸而来

但随着《极品飞车》系列的发展，EA逐渐领悟到赛车游戏仅一味强调真实性是远远不够的。在保证驾驶尽量拟真的前提下继续发掘游戏的娱乐性，才是维持此类游戏生命力的关键。因此，在其后的几部作品中人们惊喜地发现，除了图像表现上极品每款新作都有明显提升外，EA还特意为每一部新作增添了一个极富吸引力的主题。从《热力追踪》系列的警车追逐模式，到《保时捷之旅》的职业生涯模式，再到《地下狂飙》系列的美女加改装车辆组合，这些都成为极品迷们得以炫耀的资本。

从3代往后的《极品飞车》游戏已经越来越违背当初制作时的初衷，EA放弃该系列真实化的举动虽然惹来骂声不断，但是其执著的精神也让不少玩家在抱怨中逐渐适应，并欣赏起这一系列作品来。即便在批评声最猛烈的时刻也未看到该系列作品有一款销量下降到百万以下。什么才是大众化赛车游戏？由此可见一斑。



新作娱乐性有增无减

2005年年末，就在电脑游戏大作热潮逐渐退去之时，极品飞车系列第九部作品《无间追踪》终于呼啸着行驶到玩家身边。这部作品在娱乐性方面会有怎样的表现，相信是广大游戏爱好者最为关心的。可以这么讲，如果你是一位《地下狂飙2》忠实Fans的话，那么


警车被撞毁

这次《无间追踪》将使你享受到更为刺激、更为火爆的游戏旅程。作为极品系列最新的一部作品，《无间追踪》几乎涵盖了前几作的所有亮点，并极为自然地将这些人们津津乐道的游戏特点融合在一起，使本作的游戏性达到系列史无前例的高度。

首先，这次职业生涯模式的制作更为用心，加入了完整的故事情节，让玩家在一场接一场的比赛中不会感到枯燥乏味。挑战15位黑名单选手的感觉就如同动作游戏中历经千辛万苦终于见到最终BOSS一般，残酷的竞争更需要玩家在不断的竞赛中总结经验寻找技巧。另外，前期真人拍摄加后期动画渲染的CG处理形式带来如同动态油墨画一般的感受，凸显出这部作品的另类与新颖，将其称之为视觉盛宴也毫不为过。

游戏的模式更为丰富，除职业生涯模式以及快速挑战模式外，本作还加入了任务挑战模式。这样一来，玩家即使通关职业模式，依然可以在挑战模式中寻找新的刺激。但要说到将娱乐性展现得最为淋漓尽致的，那还要数追逐模式。虽然同警察之间斗智斗勇的较量在极品以前的某些作品中也有体现，但真正将这一模式发扬光大的，还是得从本作算起。游戏中设置了如同《侠盗猎车手》中一样的通缉指数，可见EA也在不断汲取同类游戏的长处。如果通缉指数过高的话，警方除设置路障外，甚至会出动SUV以及直升飞机来围堵你，这样一来使游戏的策略性得到大幅度提高。

真实性依旧停滞不前

不论批评者怎样指责极品系列越来越"戏"化的趋势，EA都依然不为所动，展现出一种誓要将游戏现在的特点发扬光大的气势，至少《无间追踪》很难让人将其与真实二字搭上关系。游戏中将比赛从前作的黑夜搬到黄昏时分来进行，明亮的画面本应让游戏显得更为逼真，但EA偏要在其中加入一些电影化的色彩运用。画面中略带老照片般的暗黄色调加上驾车行驶中依稀可见的动态模糊效果让人无法将其称作真实，却带来了一丝感性。

游戏中的电脑AI也很有特点，你慢它就慢下来等你，而你快时它则会紧紧咬住。如此夸张的竞争对手估计就算舒马赫遇到恐怕也会心惊。与这种近乎无赖的对手较量，有时玩家感到的不是刺激而是些许无奈。前作中备受好评的车辆改装系统依然保留下来，游戏中的每一辆跑车都能对颜色、顶棚、车窗、轮胎等外观部件进行更换，同时车辆的悬挂系统、刹车系统、氮气加速装置等内部元件也能升级，升级后赛车的驾驶感觉会有脱胎换骨的变化。当然如果有人坚持认为这些元素体现了一款街头赛车游戏的拟真化，那么本作新加入的"子弹时间"概念必定会让这些人哑口无言。


游戏的光影效果再度得到提升

除此之外，《无间追踪》中包括拐弯、甩尾在内的众多操作技巧都可以看出刻意简化的影子，这样一来让很多接触赛车游戏不久的玩家也能使出一些高难度动作，轻易上手体验无穷乐趣。

极品系列的展望

经过长时间犹豫不决和众多作品的反复试验，在赛车游戏娱乐性与真实性的取舍当中，EA最终还是将橄榄枝抛向了前者。《极品飞车——无间追踪》用行动向人们证明，富有高度娱乐性的非真实系赛车游戏同样能够大获成功。可以想象得到，赛车游戏所走的这两条完全不同的道路在日后一段时间内依旧会维持平行状态，两者之间的争论并非短时间就能消除的。此类游戏若要寻找到娱乐性与真实性最合适、最恰当的交点也并非易事，毕竟选择哪一款的决定权还是掌握在玩家的手中。P



娱乐与真实，只要选一点做到优秀便足够

MATRIX PATH OF NEO

黑客帝国——尼奥之路

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

这部游戏的品质完全超越了前作《黑客帝国——重装上阵》，游戏剧情贯穿了电影《黑客帝国》三部曲，玩家能经历所有的经典场景，同时其功夫格斗系统也更加丰富细腻。

动作游戏的精华不是画面和帧数，而在其战斗部分，《黑客帝国——尼奥之路》中的Chinese KongFu便是夺目的亮点，在笔者的记忆中，还没有哪部游戏能将中国功夫如此细致地呈现在电脑游戏中。游戏里的招式揉杂诸多武术派系，像鹤形虎爪和太极都能见其踪影，不仅有大家所熟悉的尼奥大战100名史密斯的那套夸张棍法，还有波斯王子般飞檐走壁的弹跳攻击、空中蓄力的绝杀攻击，更将梅花桩搬到了唐人街上。以《黑客帝国》系列电影的影响力，再加上中华武术的魅力，势必会使本游戏再次感染世界各地的玩家。

功夫系统解析

提起中国功夫，老外多是从功夫片上认识的，像李小龙、成龙的电影。西方电影里的中国功夫难免有照猫画虎的感觉，《黑客帝国》中的功夫虽有招有式却无神无骨，中华武术的精髓不是吊钢丝飞来飞去所能表现的，武人更不是街头杂耍般的打斗机器。笔者认为如今电影圈中真正能表现武术精神的不是成龙，不是基努·李维斯，而是李连杰！

——上面一段纯属牢骚

良品 总评 7.0

制作	Shiny Entertainment
发行	Atari
载体	DVD×1
类型	动作
语言	中/英/法/德/意
环境	Win98/Me/XP/2000

文化、包容性：7.5 上手精通：7.0 画面：7.0 音效：8.5 创新：6.5 手感：5.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB
硬盘：6GB



尼奥的招式随剧情进行陆续领悟和学习，在完成功夫训练后进入技能表，可看到他的招式有4层之多，每层代表的是一个级别。在训练结束后的每小关都会得到一个技能点，用它提升招式等级。同系列招式的组合键位是一样的，手中装备不同的武器所使用的组合键也是相同的，只是升级后的招式更加华丽更具威力。

鼠标左键为基本攻击，随着游戏进程会升级为5连击、6连击。

鼠标右键为特殊攻击，敌人被击中会出现短暂的僵直，此时用鼠标左键和移动控制可追加其它招式，如加重攻击：

鼠标右键+鼠标左键；闪电攻击：鼠标右键，然后快点左键；强烈攻击：鼠标右键击昏敌人，用方向键快速移动；丢掷：鼠标右键击昏敌人，用移动控制将之丢往特定方向。用鼠标右键还可连续攻击多名敌人，先用鼠标右键圈定敌A，再朝敌B按右键，只要你的时间够用并不被敌人打断，敌C、D同样也能圈进来，然后按鼠左朝圈定的敌人进行连续攻击，动作一气呵成。

Shift键为集中力模式，就是通常说的子弹时间，用它可组合出多样的招式，并能使枪械攻击更准确。如集中力加重攻击：Shift+鼠标右键+鼠标左键；绝杀攻击：Shift+鼠标右键积蓄能量，放开后释放毁灭性攻击。在集中力模式下朝墙壁跑去能在墙壁上奔跑，这时按空格和鼠标左键能实现弹跳攻击。

空格键为跳跃，与其它键组合能实现空中袭击，如反重力跳跃：按住Shift+空格可跳跃更高或更远的距离；空中绝杀攻击：跳跃到空中，按住Shift+鼠标右键积蓄能量，放开后从空中施展绝杀攻击；集中力空中丢掷：击昏敌人后按Shift和鼠标右键蓄力，再按空格将敌人丢出去。

Ctrl键的作用是躲闪，与移动控制键组合可朝不同方向躲闪，在主角被敌人打晕或打飞时，按Ctrl快速清醒并站稳脚跟，连续按可使主角后空翻逃开。不过使用停止子弹技能时按Shift+Ctrl会切出输入法，这个设定颇为不便。

在熟悉以上基本操作后，就能在群战中尝试连打招式了，你会发现它虽不是纯粹的格斗游戏，但它流畅而华丽的连击招式足够震撼人心。除了技能表中所出现的数十种招式，游戏还隐藏有6种高难度的组合招式，这是很难摸索和实现的，有耐心的玩家可尝试一下。

终极组合招式

密码破解者：Shift+鼠右，快速按鼠左，鼠右，快速按鼠左
快速踢腿：鼠左×4，Shift+鼠左，鼠右+鼠左
机枪踢腿：鼠左×5，Shift+鼠左，鼠右+鼠左，快速按鼠左
终极加重攻击：鼠左×4，Shift+鼠左，鼠右+鼠左，Shift+鼠右，鼠左
结束的开始：鼠左×4，Shift+鼠左，鼠右+鼠左，Shift+鼠右、快速按鼠左
救世主：鼠左×5，Shift+鼠左，鼠右+鼠左、快按鼠左，Shift+鼠右，快按鼠左，鼠右，快按鼠左

你做过梦吗？尼奥？

安德森是一家软件公司的小职员，他的另一个身份是驰骋在虚拟世界中的黑客——尼奥。在人类世界被机器所控制的现实下，锡安成为人类最后的避难所，反抗组织的舰长莫斐斯将尼奥当成了救星，认为他能带给人类以希望，结束人类与机器兵团的战争。


利用办公室的隔断躲避巡视的探员

伏案大睡的尼奥做着与往常同样的梦，他在虚拟的楼宇中飞行，在一间屋子里见到莫斐斯，他的双手摊开放着红蓝两色药丸，选择红色药丸吃下去。这时尼奥的身体开始下坠，转瞬来到一座大厅，保安和警员陆续赶来抓他。夺取他们的枪械射击，再加上拳打脚踢将他们解决掉，随后有装备精良的特警出现，激战中的尼奥被一颗子弹击中……

操作键位

W、A、S、D：前、后、左、右	**空格：**跳跃
鼠标左键：攻击/射击武器	
鼠标右键：特殊攻击	
Shift：集中力（子弹时间）	**Ctrl：**躲避
Tab：动作/靠墙	**Q：**夺取武器
F：拔取/收回武器	**T：**丢弃武器
C：透视能力	**←和→：**选取武器
↓：交换武器　**,：**放大	**.：**缩小
数字7/9：镜头左/右转	**数字8/2：**视角向上/向下

他们要来找你了，尼奥！

办公室里的尼奥接听莫斐斯的电话，得知史密斯探员正率人在大厦里搜捕他，接下来的行动要在莫斐斯的指引下完成。利用办公室的隔间躲避四处游走的探员和警员，玩过潜入类间谍游戏的朋友一定会得心应手了。摸到走廊跟着一名警员走过去，来到前厅绕过前台躲到小姐身后的档案柜里，稍后史密斯过来找前台小姐询问情况，等他离开再跟另一名警员沿走廊到另一大厅，这时不必掩藏身形了，直接朝对面的门冲进去。

由房间的窗户跳到外面的脚手架上，沿墙边往左移动，到尽头跳到下面的升降机顶，升降机往上升了一层，再沿墙边往右走，屋子里的警员这时会发现尼奥，快速朝右跑到升降台，按Tab启动开关升上去，然后朝下面的木台跳，不想木台断裂尼奥掉落到下层平台，这时有警员跑过来抓捕，接近时按鼠标左键将他推倒，然后由右边的竖梯爬到顶层平台，往左边跳到另一木台上，沿墙继续左走，在转角处站着警卫，看到尼奥居然自己吓得坠楼而死。不远处有一部升降台，与上面的维修工谈话，让他将升降台开到楼顶，中途被一名警员持枪喝止，尼奥奋力跳到左侧墙沿上，往左移去看到史密斯站在天台门口，攀着墙沿跳落到下面的升降梯顶，乘它跳到楼顶的天台上。这时有2名警员由升降梯里出来抓捕尼奥，不用理会他们，迅速跑到左侧的门口按Tab进去。


沿墙沿移过去找到一部升降机

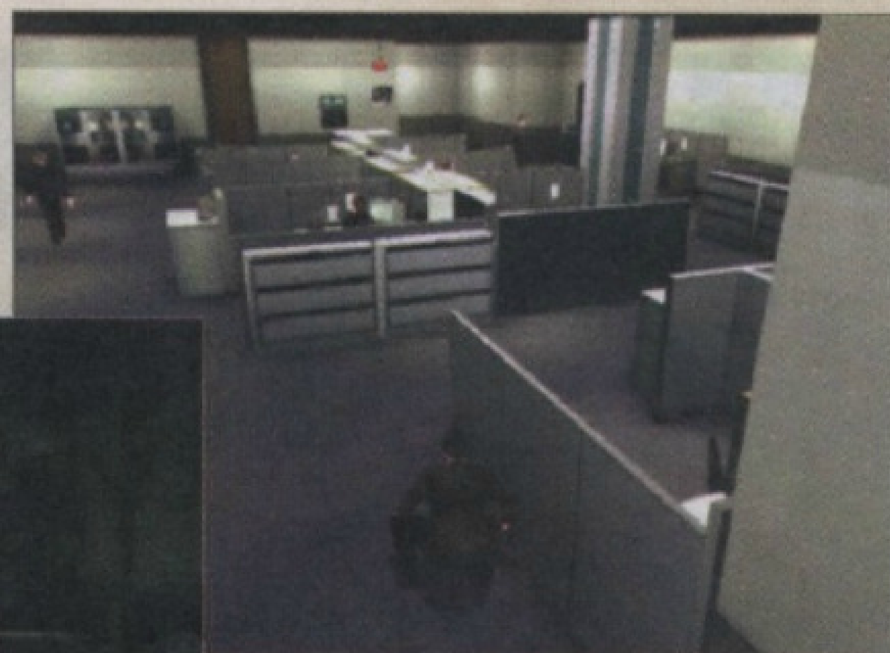


他正往街头走去

进入大楼的顶层14楼，来到仓库利用货架避开2名守卫，在另一端找门进入楼道。下到12楼是办公区，跟在一名警员后面穿过走廊和办公室，在另一端找到楼道。来到6楼是机房，在外面走廊遇到史密斯和探员，以目前尼奥的能力不能与他们正面冲突。迅速往机房里跑，穿过房间由对面的门到楼道，注意看墙上的楼号，由1层的门进去穿过仓库和走廊，遇到警卫尽量绕开，跑到出口见崔妮蒂正骑着摩托车守候……



跑到大楼门口，崔妮蒂已等候多时



跟着探员穿过办公室

功夫训练

与莫斐斯和崔妮蒂见面后，尼奥被送入模拟训练程序进行学习，第1课是学习功夫。沿着山洞往前走到一名打手身后，使用特殊攻击（鼠标右键）勒死他，跑到山洞尽头由地下的洞口跳到下层。用同样的方法解决2名打手，往前到储藏库领悟3连击，用它可克制敌人的2连击。解决掉货架间的2名打手，陆续领悟到反击、加重攻击、闪电攻击、强烈攻击、丢掷等技能，敌人的攻击性不强，每一招都尝试一下，对以后的战斗很有好处，比较有用的是丢掷技能，先按鼠标右键将敌人打僵直，再配合移动控制将敌人丢出去，有些关卡的敌人需要用丢掷来解决。战斗中如受伤打碎附近的箱子可找到生命包疗伤。

沿山洞继续走找到控制室，潜进去解决掉2名打手，如果没有惊响警铃，在本关后期能拿到一根木棒。往前到工具车间有3名打手，逐个从背后悄悄勒死他们，往前的山洞会遇到熔岩坑道，按空格+W跳过去，由尽头的竖梯爬到上层，在山洞的尽头是一个决斗场。

接下来与几名武者决斗，领悟攻击多人的打法，解决第1批后领悟集中力使用，将集中力结合其它动作，可使攻击更精确、跳跃更高、攻击更具威力。比如使用Shift+鼠标右键蓄力后，再按鼠标左键可施放集中力加重攻击。在打败4批打手后跳上来一名穿着火焰图符的老者，尽量用连击来打他，击败他结束功夫训练。这时进入技能图标，使用完技能点才能进入下一关卡。

剑术训练

来到清风翠竹小桥流水的幽谷之中，一名持剑的日本老者严阵以待，此时领悟躲避技能。沿河岸穿过竹林与老者交手，打败他一次领悟4连击，在集中力模式下施展能将老者打飞到天上去。与老者再度交手，打败他会跳到屋顶上，这时崔妮蒂身着道服出现，与尼奥一起对付飞下来的老者，第3次打败他会出现一群剑士帮他，结果剑士越杀越多，这时要利用Ctrl+移动控制来躲避，敌人会短暂地失去攻击方向。打完3批后终于将老者杀掉，两人一起完成训练。



和崔妮蒂联手抗敌



来到屋外遇到3名重甲武士

冬季训练

由于程序发生错误，尼奥来到全是黑白画面的日式房屋内，这里是个不小的迷宫。从架子上拿到长剑，往右砍开墙壁往前走，在走廊遇到头戴草帽飘浮的幽灵。一路跟过去领悟到集中力走壁，与波斯王子的飞檐走壁技能相仿。朝墙壁的方向跑，垂直方向或接近水平方向都可，然后按Shift使用集中力便可走上去。利用此技能可使用墙壁弹跳攻击，或越过地上的障碍物和机关。越过幽灵画出的绿色屏障，最后追入大厅遇到一群日本武士，这时尝试一下同时攻击多人的组合攻击，用鼠标右键来圈定敌人。在一个房间找到幽灵武士欧格米，打败他后到柜子里拿卷轴，领悟到绝杀攻击技能，用Shift+鼠标右键蓄力来发动攻击。

往前是着火的走廊，利用走壁越过火堆，往前杀掉一群武士，出门到户外天空飘起零碎的雪花。先杀一批过桥的武士，再过河跑到篝火边打3个聊天的隐士。这时从空中落下3名穿盔甲的武士，打败他们，结束战斗。

生存训练

这一关是在中国酒馆中，从窗户、门口会源源不绝地涌出斧头帮徒，杀掉敌人会得到积分奖励，使用连击招式会得到较高的分数，尼奥要在5分钟内积累规定的分数。这里的难度并不大，尽量拾取武器攻击，斧头拾起可投掷（T），多使用连击和联接攻击。



武器训练

尼奥在一间中国茶馆里喝茶，席间坐着一些黑社会帮众。这时一人抱着盒子闯了进来，里面装的是一批枪支，茶馆顿时枪声大作，尼奥随即投入战斗。这个训练程序锻炼射击技巧，尽量利用集中力跳跃在空中射击，所有下面的敌人都在枪口笼罩之下，并且自己中弹几率也不大。解决掉茶馆里的帮徒，那个黑老大跑掉，沿走廊和楼梯追杀下去，尽量不要误伤平民，他们会给尼奥一些支援。冲到底层遇到强悍的匪徒，从空中飞过去射爆墙上的灭火器炸死他们，在末端的匪徒身上抢到冲锋枪。沿楼梯杀回去追击黑老大，走廊左侧的屋子是隐藏地点，完成任务会得到奖励，回到茶馆将黑老大及所有帮徒杀掉，结束战斗。

道场训练

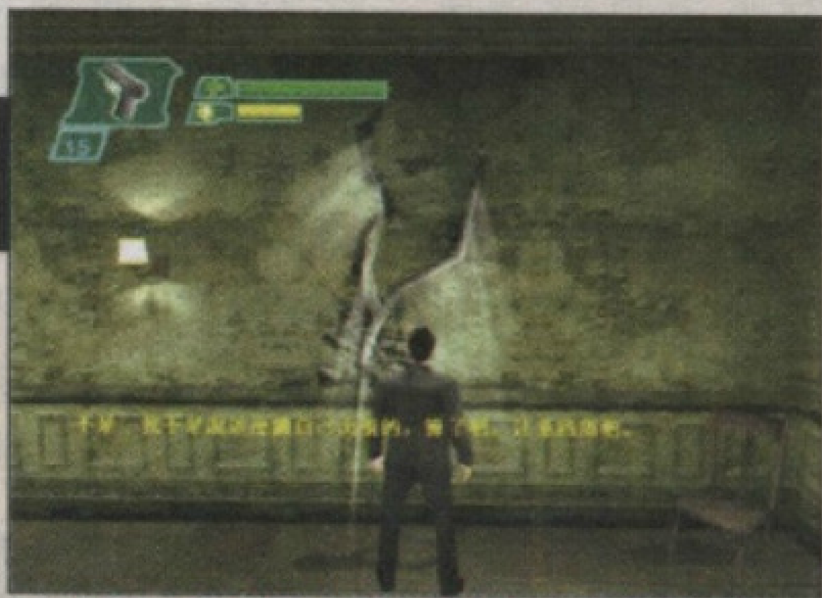
在道馆与莫斐斯比武，取胜后领悟墙壁弹跳攻击和超级墙壁弹跳。第2次打败莫斐斯，跟着他穿过走廊到外面，这里要练习跳跃技巧。前方是两条布满障碍的通道，要比莫斐斯先拿到尽头的电话才算胜利。先跳跃两道障碍，往右用集中力走壁穿越深涧，前面的石阶同样要用集中力走壁跳上去，两块竖立的石块需要用集中力跳跃抓取来完成2次弹跳。最后是两面对立的石壁，利用左右石壁不断弹跳到达顶端平台，拿到电话，完成任务。


尼奥纵身跃出平台，身后传来震耳的爆炸声

似曾相识：这是个陷阱！

在见到先知后，尼奥和莫斐斯、崔妮蒂等人由来路返回，不想被一道空心墙隔开，尼奥要想办法穿越这片迷宫与他们会合，途中会遇到大批警员的阻截。观察左侧的墙壁有裂缝，挥拳将它击破，这片迷宫的出路都要如此打开。穿过墙壁领悟夺取武器技能，用鼠标右键将敌人打僵直，再按鼠标左键将武器夺取。到下一房间杀2名警员，出屋在左侧走廊站着3名警员，跑过去他们会被出现的墙壁隔开。由右侧墙壁穿过2间屋子到走廊，绕到那些警员的身后，杀掉他们进入一道双扇门。杀掉库房里的3名警员，往左边的货架后破开墙壁到走廊，利用墙上的灭火器和地上的氧气瓶来炸死附近的警员，随后悟得5连击技能。

由走廊尽头的墙洞穿过几个房间到另一条走廊，杀掉5名警员找楼梯下去找到一道双扇门。接下来的每个房间都有2名警员，进入走廊会遇到特警，利用柱子和木箱接近他们，缩短射击距离，杀掉他们上楼梯，在走廊尽头墙壁破洞进屋。到走廊遇到大群特警，还好有艾波跑过来支援，和他一起杀开血路进入右侧的大门。在屋子里找到榴弹发射器，如果物品栏已满，先用方向键←和→切换到不要的武器，再站到旁边按方向键↓拾取它，出屋与莫斐斯和崔妮蒂会合。本关结束后会得到一个技能点，要将技能点用掉学习新能力才能进入下一关卡。


观察四周寻找出路，墙上的裂缝可以打破

下水道突围

莫斐斯留下阻击追兵，尼奥和崔妮蒂跳入下水道逃亡。沿水道走是一条死路，这时一群敌人在身后出现，杀掉他们拾到一包炸药，跑到前面的铁栅门前放置炸药，先将武器切到炸药，再按F键、鼠标左键对准栅门使用，退到远处按引爆器炸掉栅门。沿通道跑过去是一座山洞，目标是到达对面的平台，方法是杀掉下层平台的2名敌人，从尸体上拿炸药，用它炸断正中的立柱。上层的平台坠落下来搭成一座斜桥，沿斜桥跑到对面的平台。

沿水道继续走遇到一群特警，杀掉他们往回跑，右边的栅门被敌人炸开。沿着右侧通道找到另一座山洞，同样跑到下层平台夺取炸药，将炸药放到柱子上，当要跑回来时那道桥梁消失。千万不要按引爆器，按F键换成徒手，与随后出现的史密斯战斗，他是杀不死的，用连击招术将他打晕或不断地躲闪拖时间，等拖到一定时间崔妮蒂会找到另外一包炸药。史密斯扔下尼奥拔枪朝崔妮蒂等人射击，这时朝平台边缘跑去，使用集中力跳跃飞过下面的深涧，身后的平台登时轰隆爆炸，史密斯被坠落的断砖碎瓦埋在下面。尼奥攀到上层平台与崔妮蒂会合，然后再次用集中力跳跃飞到对面的平台上，炸开一道栅门，杀掉一群敌人领悟到集中力空中丢掷。接下来沿通道陆续炸开另外2道栅门，随后找到2座巨大的蓄水池。先飞到底层，利用管道、平台和竖梯攀到对面平台上离开。

大厅枪战

莫斐斯在战斗中被探员抓捕，先知告诉尼奥，他和莫斐斯之中必有一人会死，但尼奥仍选择和崔妮蒂一道前去解救莫斐斯。进入大厅遇到一群警员，利用大厅的柱子藏身，慢慢消灭他们，同时要注意崔妮蒂的安全，并且关注屏幕右上角莫斐斯的状态。当波纹状态条变黄或变红，则表示时间紧迫。在跑到电梯前时，从里面涌出3名持盾牌的特警，建议用集中力跳跃到空中施展绝杀攻击，解决掉这一批敌人后在30秒时间内跑进电梯。

屋顶攻击：躲子弹

尼奥和崔妮蒂利用电梯钢缆升到楼顶天台，在这里遇到附在警员身上的史密斯；此时尼奥领悟躲避子弹的能力。在史密斯开枪的一瞬按住Shift+Ctrl摇摆身体躲避子弹，一旁的崔妮蒂会开枪将史密斯赶跑，现出警员的原形。此后天台的战斗中会不断有史密斯附体，利用同样方法将史密斯赶跑。在杀掉几批特警后，从地上拾起一支榴弹枪，朝着空中增援的直升机发射炮弹。不久直升机停落在天台上，崔妮蒂将它升起来，此时尼奥领悟双重跳跃能力。屏幕上出现30秒倒计时，快速朝空中的直升机跑过去，在接近天台边缘时按住Shift+空格奋力一跃，等飞到顶端再次按空格会再跳起一段距离，最终抓住直升机的底部爬进去。


警察越来越多，快找榴弹炮将直升机轰下来


控制直升机上的重机枪清扫楼顶的警察

直升机救援

在崔妮蒂驾驶直升机时，操纵机舱里的重机枪朝天台上的警员扫射，按住鼠标左键可连续攻击，使用集中力则可瞄准进行精确攻击。但机枪的枪管会因持续射击过热，要在敌人清除的间歇时刻停止射击，使枪管有足够的时间冷却。解决掉天台的警员后，直升机飞到大楼一侧清理屋子里的警员，看到史密斯出现按Shift进行精准射击，随后再解决追来的直升机。崔妮蒂终于找到关押莫斐斯的房间，用精准射击解决掉他两侧的探员，掩护他朝窗口跑过来，莫斐斯跃入直升机，完成解救任务。

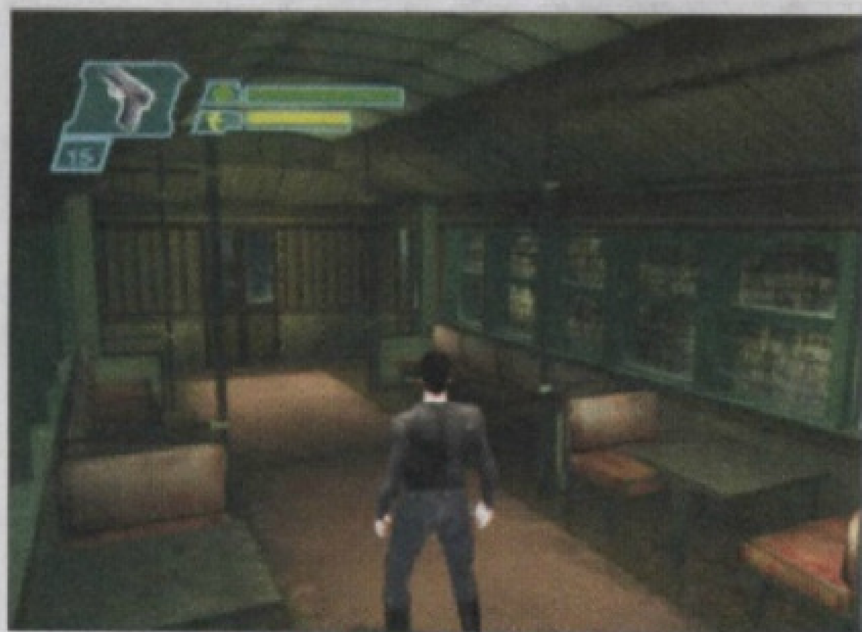

在尼奥躲避子弹的时候，崔妮蒂开枪将探员打回原形

地下铁决战

救出莫斐斯后，尼奥开始相信自己就是救世主。来到地铁站遇到如影随形的史密斯探员，两人在这里展开一场决斗。史密斯在开始是打不死的，打到一定程度尼奥悟得空中绝杀攻击，用这招可轻松将其打晕。等火车进站时先用鼠标右键将他打僵直，然后用移动控制将他抛到轨道里，驶来的火车将他碾压在下面。满以为干掉了史密斯，没想到他又从轨道上爬了起来，一拳将尼奥打入一堵墙壁。沿着通道往前穿过几个房间，最后沿斜坡滑落到水处理厂，在走廊尽头失足落入深井。

回圈迷宫

沿走廊到检票口看到怪异的现象，空中飘浮着很多闪亮的硬币在灵巧地翻转着。往前到站台见一辆幽灵列车开了过来，幽灵列车长要一枚代币才允许上车。这时返回检票处按Tab拾取一枚代币交给列车长，进入车厢与他对话，得知最后一节车厢有电话。由后门出去到第2节车厢，空中飘浮着乘客的灵魂，这节车厢每次进入都会发生颠倒。第3节车厢由时隐时现的板块跳过去。最后一节车厢尽头有部电话，要使用集中力奔跑才能接近，打电话得知进入的这段程序不完整，可利用包伯亚车站的电话离开。回到第2节车厢找到一个紧急刹车开关，不断进入这节车厢直至它成为正常状态，然后在列车长广播通知抵达包伯亚站时拉下刹车开关。


尼奥进入诡异的幽灵列车

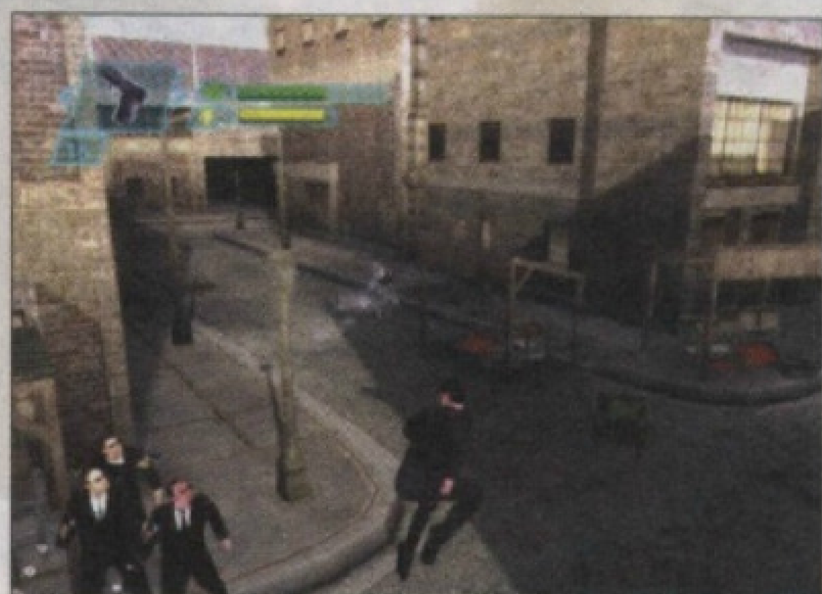

颠倒的车厢，飘浮的幽灵

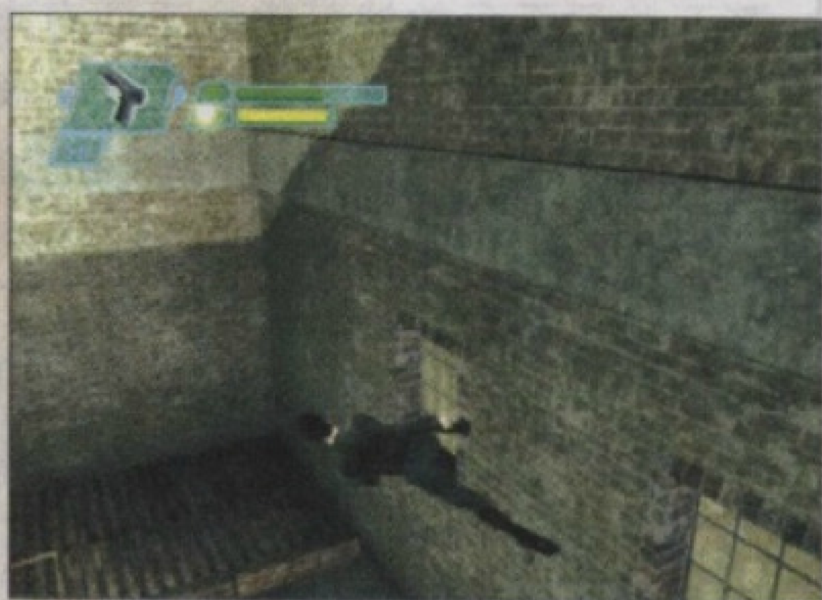
跳到站台上，沿阶梯跑上去找到电话，通话后史密斯率领特警部队赶到。这时不必理会史密斯，躲到柱子后清除不断增援的特警，杀到一定程度史密斯会跑过来交手，拖到一定时间出现挂有平板拖车的火车。按Shift使时间变慢跳上平板车，等火车停止后由不远处的梯子爬上去。

追逐：我要找到出口！

尼奥到街上抢了部电话与总部联系，结果总部疲于应付水母的攻袭，只好自己在纵横交错的街道上寻找出路。此时史密斯出现在身后，而前面的街道也布满追捕的警员。尼奥不必与他们交手恋战，只要快速奔跑即可，不过很多条街道会被出现的墙壁阻隔，要找出正确的通道才行。

由开始处往前跑，遇岔路往左转，街道左侧有条商业街冲进去，途中史密斯会不断附体在行人身上。左转进入一条小巷，半路一辆卡车横冲过来，攀上木箱跃过去，跑到一处楼院进入右侧的门。上楼梯到走廊一直往左跑，左侧的一道门被一位小姑娘打开，立即冲进去。穿过房间击碎窗户玻璃到阳台，纵身跳到楼后的小巷一路奔跑。越过2处路障收到总部的提示，往右找阶梯爬到3层，用集中力走壁跑到对面平台进入走廊。


在街道上奔跑，逃避探员的追捕


使用走壁技能跳到对面平台上


升级后的尼奥，对付探员很轻松

他是救世主！

尼奥进门脸上现出惊愕的表情，史密斯的枪口正对准他，颗颗子弹穿透他的身体，他无力地倒在血泊中。总部的崔妮蒂坚信尼奥就是先知所说的救世主，在她的亲吻下尼奥的心脏恢复了跳动，重生的他能力增强，领悟停止子弹能力，按Shift+Ctrl将子弹停止并蓄力，再按鼠标左键将子弹抛向敌人。接下来要与3名探员展开搏斗，多使用空中绝杀攻击和连击招式来打，将他们杀掉后史密斯附体在一名警员身上，升级后的尼奥不必再躲躲闪闪了。一番拳脚将他击败，然后纵身飞奔穿过他的躯体，史密斯在惨叫中化为碎片。

红色小药丸的解救

尼奥成为救世主后，机器兵团转移了攻击目标，决定对一批候选人下手，尼奥于是执行拯救5名候选人的任务，这5个任务完成的顺序任意。


尼奥和庄子在花园里展开比武


史密斯探员挟持警卫逼尼奥就范

骷髅挽歌：拾到骷髅的庄子，为万物衰亡的宿命而悲伤，他正在庭院为骷髅绘画，这时警员们找上门来。尼奥出现在警员背后，将他们解决掉推门来到庭院，庄子并不信任尼奥，只好与之放手一搏了。比武中他会跳到高处平台，使用集中力跳跃飞上去，在空中使用绝杀攻击。稍后尼奥领悟6连击。将庄子打败后又有警员出现，两人联手将其清除，再打倒2名探员带领庄子离开。

安全警卫：尼奥来到教堂塔楼遇到一名警卫，他曾是一名警员，在一次执勤中曾见过尼奥的身手，坚信他已被自己的子弹打死，无论怎么解释也没用，他惊恐万状地跑开了。沿楼梯追上去遇到很多特警，解决后遇到一段腐烂的楼梯，此时领悟到反重力跳跃，可飞得更高更远。追到顶楼遇到一名探员，将他打败一次，探员掉转枪口挟持那名警

卫，接下来的战斗要保护警卫的安全。先将眼前的探员干掉，随后他会附身在出现的警员身上，将他引远一些，然后用反重力跳跃飞到警员身边解决他们，这样探员便不能附体了，最后将探员杀掉带警卫离开。

治疗师： 本任务在唐人街进行，看看熟悉的汉字和街景感觉不错。沿街道跑过去往右进入一条小巷，推门进药铺与老者谈话，老者言辞深奥，仿佛已知尼奥的来意，随后推门朝街道走去，街道上已布满了警员，尼奥保护他穿越街道，然而街道尽头的路被堵住了，于是杀回药铺，老者打开后门来到外面的小巷，杀掉沿途出现的警员和探员，最后赶到车站将老者送上火车。


尼奥来到唐人街

图书馆员： 女管理员快被怪异的图书搞疯了，这时身后出现2名探员要带她离开，尼奥现身后与探员交手，女管理员惊慌地沿2层通道跑开。这时探员会去阻止她，只要探员跑到她身边，她便会蹲下不动。尼奥不必与探员恋战，抽身与女管理员会合，缠住探员让她继续往前跑，最后她会进入一扇门里。进门追到藏书室消灭几名特警，穿过另一道门进入办公室，女管理员由上方的窗户掉到图书馆的大厅里。这时大厅里出现大批的特警，将他们杀光后便可带女管理员离开。

钥匙： 尼奥来到夜总会找到一名艳妆女子，她说曾得到一把黄金钥匙，但被夜总会的保镖抢走了。尼奥来到大厅杀掉那群保镖抢回黄金钥匙，带着舞女跑到上层大厅，杀掉电梯里冲出的保镖，进入电梯那女子用钥匙打开一道门离开。


在夜总会解救一名醉酒的女子

舰长会议

尼奥再次与探员交手，他们的能力已得到提升，受伤时会慢慢恢复HP，因此战斗中要集中力量消灭一名，再着手对付下一个。将3名探员杀死后领悟透视能力，按C键可透视墙壁。杀掉随后出现的特警，这时接到总部的电话，锡安的舰长们在母体中集会，机器兵团出动警察部队包围了会议地点，尼奥要着手解救他们。舰长共有巴勒德、奈欧碧、罗兰和莫斐斯4位，解救的顺序任意。


来到水处理厂解救奈欧碧

舰长的解救

罗兰舰长： 来到车间里与负隅顽抗的罗兰舰长对话，然后朝车间的另一端跑，警员从右侧的门里涌进来，掏枪射击门上方平台的支架，平台上的杂物坠落下来将门口阻住，这时可放心地清除车间里的敌人。下一个目标是起重机控制平台，用反重力跳跃或使用升降机上去，操作绿色按钮将起重机平台落下去。罗兰跳到平台上，再用黄色按钮将罗兰送到对面的平台上。飞过去与罗兰会合，保护他朝前面的控制室跑去。不想控制室里出现一名持有榴弹炮的家伙，这时抽身往回跑，返回起重机控制平台操作最左端的按钮，起重机平台快速朝控制室窗口撞过去，里面持榴弹炮的家伙被一击毙命，最后返回平台保护罗兰进入控制室，完成任务。


在厨房解救受困的巴勒德舰长

奈欧碧舰长： 尼奥来到一座水处理厂找到莫斐斯的前女友奈欧碧舰长，两人联手对付出现的3名探员。然后探员会出现在最高层的平台上，朝下投掷石块破坏通道，同时会有很多的警员从中间的门跑进来。尼奥沿平台跑上去，破坏墙上的开关将几道门都锁住，这样敌人不再会有增援，跑到顶层将3名探员抛下去，与奈欧碧对话，结束任务。

巴勒德舰长： 在开始解决掉走廊里的敌人，在厨房里找到巴勒德，帮他清除屋里的警员。来路发生爆炸被碎石阻住，穿过走廊进入餐厅，躲到吧台里朝对面的警员射击，杀掉这批敌人出现3名探员，将他们杀掉，完成任务。


抄起榴弹炮射毁空中的直升机

莫斐斯舰长： 在街道上遇到被困的莫斐斯和崔妮蒂，在街道对面有3名手持榴弹炮的敌兵，沿右侧墙壁往前跑到街道中部，那里有一处空隙休息，飞到屋顶上有一秘密地点。跑到尽头杀死3名榴弹兵，这时莫斐斯和崔妮蒂会跑过来会合，解决掉街道出现的警察部队，这时空中出现一架警用直升机，拾起地上的榴弹炮将之轰毁，任务完成。

赛若夫的道歉


与先知保镖赛若夫在唐人街决斗

要见先知的话，必需赢得保镖赛若夫的尊重才行。这里的比赛分为4场，第1场在中式酒馆，第2场在唐人街的梅花桩上，这时要想办法将赛若夫踢下梅花桩，方法是在赛若夫要发招时变换位置，尽量跳在空中施展攻击，趁他被踢晕时连续出腿，直到他被踢下木桩。另外，当尼奥被打到牌坊或墙壁上时要立即跳回。第3场在剧院的舞台，第4场又打回酒馆内，赢得4场比斗后赛若夫停止出招，躬身向尼奥致歉。


尼奥大战100个史密斯


出神入化的棍法所向披靡

粗鲁的斗争！

尼奥见过先知后，史密斯探员不断地复制并包围了街道，这里要上演尼奥大战上百史密斯的好戏。在开始的战斗多使用空中绝杀攻击3级或集中力360度清扫，这都是以少胜多的招式。将身周的一批探员清除后，史密斯利用行人复制成上百个，这时拔取广场附近的铁棍使用绝技攻击成群的史密斯，方法是在空中或地面按Shift+鼠标右键蓄力后，看到史密斯的脚下出现光点，然后快速按W、D、S、A进行一圈攻击，尽量将史密斯引到一侧的楼根处打。用棍子将史密斯打到墙上去，不久便将大楼震塌。接着再跑到另一侧楼根处打史密斯，将四周的大楼全部震塌后，所有的史密斯被埋在了大楼的废墟里，战斗结束。



扭曲的次元

进入圆厅的第1扇大门是扭曲的次元空间，在这里要陆续找到6道正确的门才能找到出路，每进入一道正确门空间便会发生扭转。

1.出门往右侧平台飞去，这一层有3道门，右边2道通往上层平台，左边走廊的门才是正确的。

2.出门看到依赛尔，她看到尼奥又一声不吱地跑开了，此时平台上出现一只大红蚂蚁，普通的拳脚攻击是杀不死它的。跳到上层平台拿到火把，用火把攻击将它烧死，然后跑到上层平台找到3道门，进入最右侧的门。

3.出门有2只红蚂蚁夹击，使用投掷技能将它们扔到火盆上烧掉，或先将火盆打下来，再将蚂蚁引过来烧死。绕到后面的走廊出门到上层，在这层平台的一侧跳到下方平台找到正确的门。

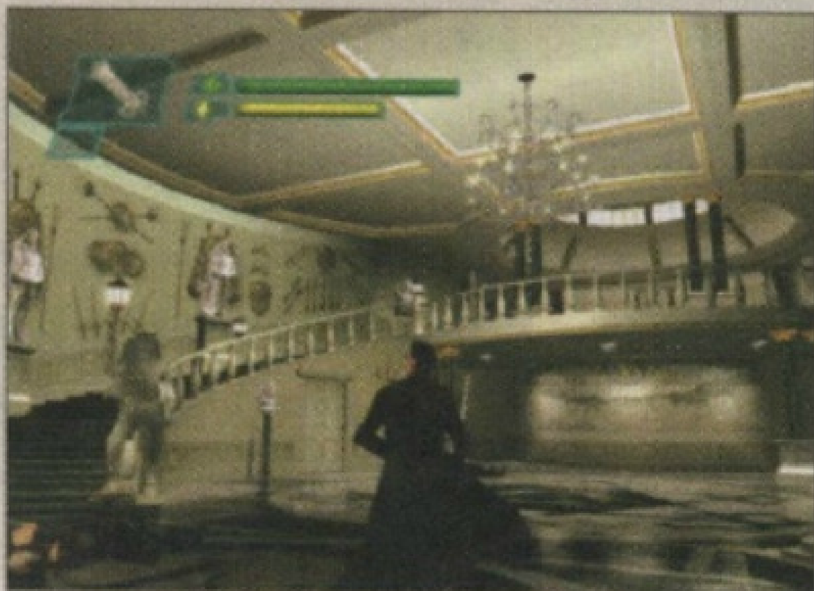
4.出门在一座大厅里，看到依赛尔被关在铁门里。先取火把杀掉2只蚂蚁，按Shift+Ctrl推开石块，站到石块的位置打开铁门，再解决掉出现的蚂蚁，依赛尔会打开铁门后的出口，那就是第4道正确的门。

5.出门解决掉几只蚂蚁，使用反重力跳跃飞到上层平台进入第5道门。

6.出门杀掉4只蚂蚁，飞到空中平台找到最后一道正确的门。

法国人

来到餐厅见法国人梅罗文询问锁匠的下落，不料遭到他的拒绝，随后得到梅罗文妻子帕西芬的帮助，从梅罗文的城堡救出锁匠，当尼奥来到大厅遇到梅罗文手下的阻击。这里的战斗多使用空中绝杀攻击3级等打群体招式，清除后由大厅一侧的门出去到走廊，走廊两侧悬挂着精美的油画和壁饰。穿过一间书房沿地道进入地牢区域，杀掉左侧牢房里的打手，从石案上救出身穿艳服的依赛尔，结果她连谢也没谢便跑开了。往前来到一座圆厅，前面的3扇大门分别通往不同的地方。


富丽堂皇的大殿墙上挂着很多兵器


将红蚂蚁踢到火盆里烧死

上下颠倒

出门穿过一条有很多门的走廊回到法国人城堡的圆厅，此时第2道大门开启。往前要杀光3座大厅的杀手，打完第3座大厅的敌人会被程序传送回入口的走廊。这时要按原路再打一次，敌人的能力有所增强，会隐身和瞬间移动，并且更耐打一些。打完2遍由出口回到城堡的圆厅，此时第3道大门开启。



女巫的棍法很是厉害，多采用空中攻击

女巫

由城堡的圆厅进入第3道大门，在金碧辉煌的展厅里遇到紫色衣裙的女巫，她会使用巫术挪移物体进行攻击。在展厅正中是3个石台，上面捆缚着3名女子，最左侧的才是真正的依赛尔。朝依赛尔跑过去，女巫这时操控上方的石块砸下来，使用停止子弹的技能挡住石块攻击，依赛尔摆脱束缚发出尖锐的叫声，她的神智尚未恢复，在此期间要保护她的安全，用停止子弹技能挡住女巫的攻击，乘隙飞到女巫的近前施展组合攻击。将她打败一次后，她会挥舞长棍与尼奥战斗，立即跑到墙壁边拿武器，女巫的功夫很是厉害，并且能自动补血。尼奥要连续攻击不给她喘息的机会，将女巫杀死后依赛尔恢复正常，她跑到展厅后面打开城堡的出口。

信号失真

尼奥和莫斐斯带着锁匠进入母体大楼，在走廊上遇到大群复制的史密斯，锁匠被史密斯捉走。沿走廊一路追去，清除不断出现的史密斯，不久莫斐斯和尼奥分路而行。进入大厅杀掉一群史密斯救出锁匠。沿走廊前行会受到掉落杂物的攻击，使用停止子弹技能来保护锁匠。往前到大厅看到莫斐斯被史密斯捉走，尼奥让锁匠打开那道大门追了进去。

史密斯牧师

进入教堂找到莫斐斯，两人联手对付不断涌来的史密斯，从1层打到2层，再由2层杀回1层，按照提示来打就可以了，最后锁匠终于打开了正确的门，两人连忙由1层右侧的门离开教堂。转身进入一间会议大厅，里面的议员正在发表演说，史密斯利用这里的人群迅速复制，尼奥和莫斐斯站到台阶处联手作战，拾取棍子横扫千军。稍后从锁匠手中接过榴弹炮，朝不同方向的门口轰击，坚持到一定时间锁匠会打开逃跑的大门。

安德森先生，欢迎你回来！

在倾盆大雨的街道与史密斯进行战斗，史密斯的躲避和攻击都很快。先使用快速连击将他打晕，然后按鼠标右键将他打僵，再使用投掷或绝杀攻击来打，将史密斯击败后，他会飞到空中与尼奥继续对决。

空中之战

空中的决斗很简单，使用A、S键来左右移动，Ctrl躲避攻击，空格蓄力然后按鼠标左键施放攻击，试图将他打到附近的楼里去，然后飞进房间再将他打出来。反复几次便可使出绝技让史密斯抓住朝下飞坠（如来神掌？），一直将他击入地底，此时尼奥领悟到重击能力，使用重击将他击中几次便可将史密斯打飞到街道上。



与史密斯的雨中决斗

这是我的世界

史密斯的本尊已死，这时会看到《黑客帝国》导演安迪和赖瑞兄弟的对话，他们决定将游戏的结尾剧情改变一下，因此当尼奥从地洞中返回街道时看到成群的史密斯往来奔跑，迅速拆掉城市的建筑并搭建起一只庞大的机器怪物。

最后的BOSS战很简单，这只大怪物有3种攻击招式，一种是单臂挥舞，另一种是双掌合击，对付这两种攻击很简单，按住Ctrl+A朝左边躲避即可，当它的双臂朝上举起时便可按空格键朝它飞过去，用身体去破坏怪物的部件。先是双肩，其后是胸部、头部、胸部……其间会有史密斯从怪物身体中飞出来，这时同样可躲避，如果被缠住按Ctrl键将他们踢开。反复几次攻击后，巨怪头部只剩下半边，胸口撞出一个巨洞，最后尼奥奋力一冲穿过怪物的躯体，庞然大物轰然倒塌变成一堆废铁。

机器兵团终于撤退了，当胜利的消息传入锡安城，兴奋的人们聚成一片沸腾的海洋，一扫阴霾的天空现出久违的彩虹…… P



影视艺术的虚拟人生——电影大亨

■游侠创作室 奥杰

Peter Molyneux在欧美游戏界的地位就如同日本游戏界的宫本茂一样，因其出色的创意能力被推崇为游戏业界的鬼才。他在1987年成立的牛蛙创作室（Bullfrog Productions）制作了一大批为当时玩家们津津乐道的新型游戏——《暴力辛迪加》（Syndicate）、《魔法飞毯》（Magic Carpet）、《地下城守护者》（Dungeon Keeper）、《上帝也疯狂》（Populous）等游戏令一代玩家为之沉迷。1997年Peter离开牛蛙后，成立了新的狮头工作室（Lionhead Studios），继而又开发出了令玩家们耳目一新的《黑与白》（Black & White）系列游戏以及在XBOX和PC平台上都极受好评的《神鬼寓言》（Fable）。Peter因为在专业领域的杰出表现入选为2004年美国互动艺术科学学院名人堂（Hall of Fame），成为第7届“互动成就奖”（Interactive Achievement Awards，简称IAAs）得主，同年再获英国女王授予的不列颠帝国勋章（Order of the British Empire）“官员勋章”（Officer of Order），成为欧美游戏产业第一人。如今狮头工作室又于2005年岁末推出最新大作《电影大亨》（The MOVIES），再次引起全世界玩家们的广泛关注，Peter Molyneux的创意天才又一次绽放出了靓丽的光彩。

《电影大亨》是一款模拟经营类游戏，你需要统筹管理好自己的电影公司，从挑选明星、培养明星，到资金运作、技术研发，既能使你感受到电影工作的艰辛，又能体验到电影拍摄和发行的乐趣。尤其是游戏附带的一些功能，可让你为游戏中拍摄出来的电影进行后期加工，比如增加对话、配音以及音乐等，最后还可将电影文件导出来，放在网上与其他玩家进行交流，制作出具有你自己特色的电影片段。

精品 总评 8.3

制作	Lionhead Studios
发行	Activision
载体	CD×3
类型	模拟经营
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：7.5　画面：6.5　音效：8.0　创新：9.0　拟真度：7.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB
硬盘：2.5GB

注：“互动成就奖”由美国互动艺术科学学院在每年E3上公布获奖结果，其中的“名人堂”荣誉奖主要是颁给那些在互动娱乐领域作出过突出贡献，并且具有高超创造力和预见性的人物。自1998年迄今共有8人获此殊荣，他们是宫本茂（Shigeru Miyamoto）、席德·梅尔(Sid Meier)、阪口博信（Hironobu Sakaguchi）、约翰·卡马克（John Carmack，DOOM之父）、威尔·怀特（Will Wright，The Sims设计师）、铃木裕（Yu Suzuki）、Peter Molyneux和Trip Hawkins（EA及3DO创办人之一）。

基础篇

一、基本操作

1.将鼠标指针拖到屏幕四边或按箭头键来上下左右移动视角镜头。

2.转动鼠标滚轮来缩放视角镜头，按住鼠标中键，然后左右移动来旋转视角镜头。

3.将鼠标指针放到建筑上，将显示出一些格子，格子中标明了此建筑的功能（功能可用的格子将变为绿色）。比如Stage School中的Create Actor、Create Director等，将门口应聘的人分别放在Create Actor、Create Director等格子中，他们将相应成为演员、导演和临时演员。

4.将鼠标指针点在一个人身上，然后按住鼠标左键，便可将他抓起来，然后拖到任何地方。

5.将鼠标指针放到一个人身上，就会显示出这个人的简单信息；如果点击右键，可显示出详细信息。

6.屏幕上方有个时间条，游戏中所发生的重要事情都会在时间条中以图标的形式有所显示。这些图标将从右向左移动，点击图标可了解相关事件信息。

7.M键显示电影公司整体布局地图。

8.P键暂停游戏。

二、设施功能

这里介绍各种建筑的功能，其中一些设施起初无法建造，需要在特定时期，或通过实验室研发，或获得资格证书后才能建造。



1.戏剧学校（Stage School）。戏剧学校是雇佣导演、演员和临时演员的地方。它建立之后，将看到很多应聘者等在外面。这时，可暂停游戏，用鼠标右键点击每个人，查看他们的详细情况。其中外貌（Looks）和体形（Physique）是非常重要的两项指标。要想成为电影明星，必须要有出众的外貌和体形。对于那些长相和体形一般的应聘者来说，最好安排他们做导演或临时演员，而不适合做电影明星。此外，对压力和枯燥的承受力以及对吃喝的忍耐力对于想成为电影明星的人来说也是比较重要的，这些将直接影响他们的工作表现。不过，在游戏初期由于没有多余的人员可供选择，有时也只好矬子里面拔将军了。

2.剧务部（Crew Facility）。剧务部是雇佣剧务人员的地方，被雇佣的人员并不需要在这里工作，他们的工作地点是在试镜办公室（Casting Office）。因此，剧务部可建造在远离工作区的地方，只要修理工能找到即可。

3.剧本创作室（Script Offices）。顾名思义，剧本创作室是创作剧本的地方，游戏开始时，只有两个编剧，每次只能创作一个剧本。不过，由于创作剧本时比排练和拍摄电影花费的时间少，因此编剧可创作出足够多的剧本让演员和导演忙上一阵子。而后，随着时间的推移，可建造新的剧本创作室，比如Intermediate Script Offices、Proficient Script Offices和Advanced Script Offices。这些高级创作室与最初创作室的工作方式一样，只不过能创作出更好的剧本。当然所需的时间更长，而且剧本涉及到的演员、临时演员以及剧务人员更多。通常，建造了高级剧本创作室之后，可将初级剧本创作室拆除。不过，如果想要让二线演员也能带来收益，那么就保留下初级创作室，让其创作一些小剧本以供二线明星使用。



电影公司的鸟瞰图



两个演员正在排练科幻片

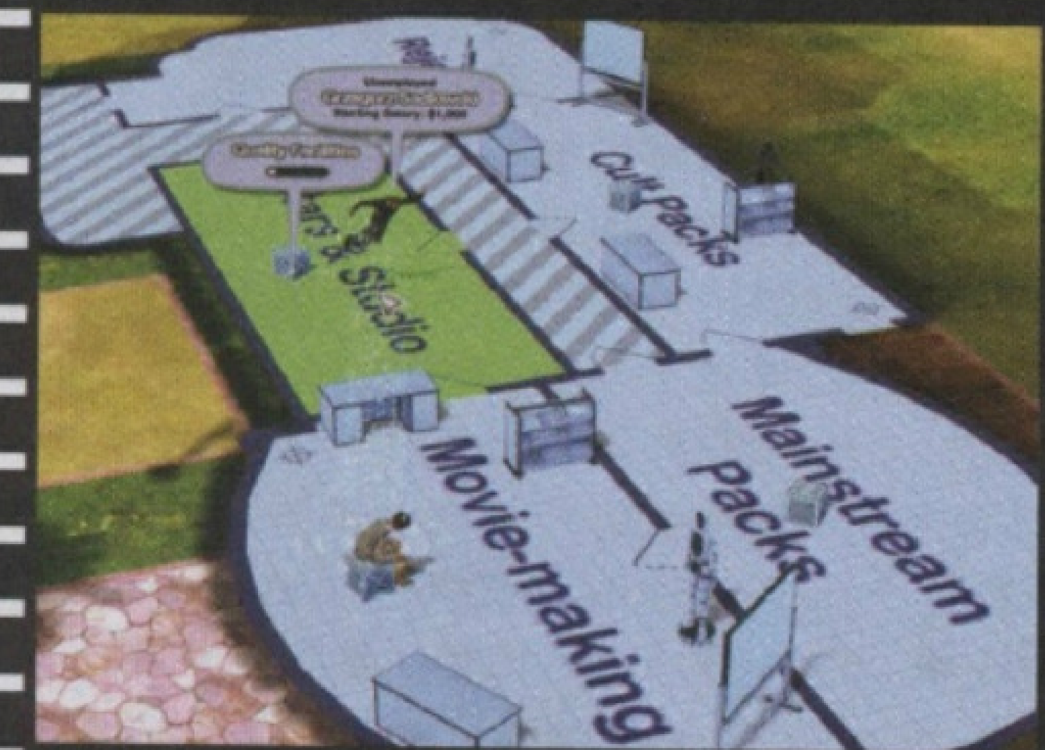
4.试镜办公室。试镜办公室是安排导演、演员、临时演员和剧务的地方。当剧本完成之后，将剧本拖到试镜办公室的排练室中，所需要的剧务和临时演员将自动来到工作岗位，而导演和主演将需要手动分派。这样可让最适合剧本类型的导演和演员进行拍摄工作，从而提高电影的拍摄质量。当剧本排练结束之后，将剧本拖到拍摄室。这时，主演、导演、临时演员和剧务人员将离开试镜办公室，前往相应的场景区。因此，最好让试镜办公室距离场景区距离近一些，以减少导演等人行走的路程。另外，当剧本放到排练室时，如果发现所需的场景



给明星换一身时髦的装扮



女演员的形像真酷



将科学家拖到实验室进行影片技术开发

区正在被占用，或者缺少演员，那么可先将剧本拖到前期工作室外面，这样，相关人员将离开前期工作室去做自己的事情。等到条件全部具备之后，再将剧本拖回排练室，继续排练工作。

5.制片办公室（Production Office）。制片办公室是处理发行影片的地方。拍摄完一部电影后，将图标拖到制片办公室中的发行室，影片便可正式发行，并且带来票房收益。假如建造了宣传办公室（Publicity Office），那么在发行室中将允许进行影片宣传，从而提高观众对电影的认知度。当然，要想观众对电影的认知度越高，所需花费的金钱越多。如果想要了解一下观众对影片的意见，可将影片放入评论室中，让一些影评家和媒体来品头论足，得到不同的褒贬评价。当影片发行一段时间不再赚取收益后，可将其放入档案室，作为资料保管起来；对于一些拍摄质量较差的电影，如果担心有损公司的威望，也可直接将其放入档案室，而不对外发行。此外，在制片办公室中还可查看财务状况。只要将房间中央的信息图标（i）拖到财务室，便可看到电影的成本和利润、演员的薪水以及他们市场价值等信息。

6.宣传办公室。宣传办公室是提高影片观众认知度的地方。将明星或剧本拖到公共关系室，便可进行影片宣传。当然，这要花费一定的时间。另外，还可将尚未试镜的剧本拖到公共关系室，这样能让观众提早对影片产生兴趣。通常，一个剧本或影片在拍摄前后可反复进行宣传，明星也可来助阵。这样做不但可提升影片的知名度，而且可增加明星的曝光度，从而提高明星的星级水平。

7.后期制作部（Post Production）。后期制作部是给电影增加特殊效果的地方，比如场景顺序、音乐、对话和配音等。这个设施的功能对游戏本身并没有什么影响，如果想要将自己制作的电影放到网上与其他玩家交流，倒是可在这里花费一些心思。

8.明星和剧本销售部（Star & Script Selling Facility）。明星和剧本销售部是卖掉多余剧本和过时明星的地方。一般情况下，这里创造的价值与电影带来的收益相比是微乎其微的。不过，编剧需要不断创作来提高技能，有时将他们创作的多余剧本或质量较低的剧本卖掉来换回一些金钱也是不错的。

9.化妆部（Makeover Department）。化妆部是让明星们改变自己造型的地方。通常，在明星们拍摄电影期间或对自己的造型不再着迷时，可将他们拖到化妆部。这时既可手动为他们改变形象，也可让他们自动选择自己的装扮，而后者花费的时间较长。偶尔，使用鼠标右键点击明星，可能会注意到明星的形象（Image）满意度垂直下落，这表明有更时髦的装扮出现了。这种情况一般发生在每个10年的最后阶段，比如20年代末或50年代末等，这时只要让他们改变装束，便可恢复形象满意度。虽然化妆部不会产生任何开销，但对明星的情绪却产生很大作用。

10.整容手术室（Cosmetic Surgery）。如果想要快速提高一个明星的形象满意度，可将他们拖到整容手术室进行整容，这样可让他们在相当长的时间内保持美丽。整容手术分为以下几种。

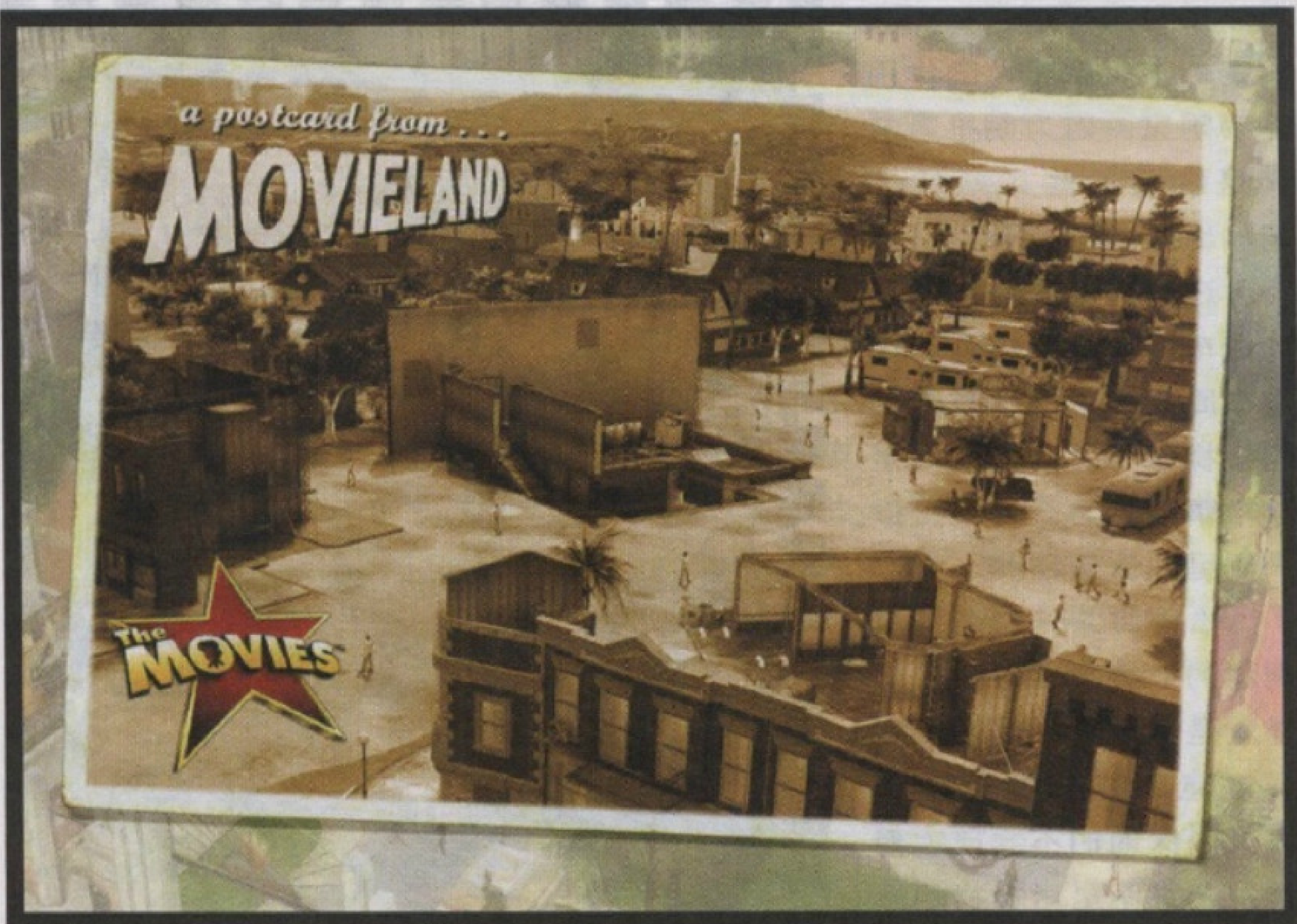
Nip/Tuck：美化明星的外貌，可让明星看上去年轻20岁，从而适合拍摄绝大部分类型的电影。

Liposuction：改善明星的体形，从而适合拍摄特定类型的电影，比如动作片。

Implants：改变明星的外貌，从而适合拍摄特定类型的电影，比如恐怖片和言情片。

11.心理治疗室（Rehab）。明星由于工作压力过大，往往会借酒消愁或暴食暴饮，从而导致无法工作。这时，可将明星拖入心理治疗室，戒掉他们的酒瘾或食瘾。当然，这要花费一定的时间，明星沾上酒瘾或食瘾之后不会正常工作，但没有其他选择。

12.实验室（Laboratory）。实验室是研发新技术的地方，研究者可进行4个领域的开发工作，分别如下。



祭仪型（Cult Packs）：为恐怖类电影和科幻类电影提供全新的场景、服装和道具。

主流型（Mainstream）：为动作类电影、喜剧类电影、言情类电影提供全新的场景、服装和道具。

风尚型（Star & Studio）：为明星和设施提供全新的休闲风尚。

制作型（Movie-Making）：提升电影的技术含量和吸引力，例如彩色电影和更好的摄影技术。

通常，将研发重点放在制作型领域。当彩色电影和高级摄影开发出来之后，不仅电影技术遥遥领先其他电影公司，而且制作出来的高等级电影可在每5年举行一次的电影节上获奖。而后，可考虑研发风尚型领域，可建造新的设施。至于主流型和祭仪型领域，则可根据自己的喜好来研发。

13.饭店（Restaurants）。工作压力很大的明星可到饭店吃东西来缓解压力，并且明星之间也可在饭店进行约会，提高双方的人际交往。

14.酒吧（Bar）。酒吧的作用与饭店一样，既可让明星喝酒来减轻工作压力，也可进行约会。不过，酒吧的环境比饭店轻松，更适于初次交往的朋友约会，而后向VIP酒吧和饭店过渡，成为要好的朋友。

15.房车（Trailer）。房车是提升明星快乐指数的地方。通常，要在房车周围布置一些装饰物，提高房车的价值，进而提升明星的星级指数。在游戏中，房车的种类有很多种，包括雷克ety Trailer、Cheap Trailer、Comfortable Trailer、Plush Trailer和Palatial Trailer。房车的等级越高，明星的快乐程度越高。

16.自制剧本创作室（Custom Scripting Office）。这里是自行创作剧本的地方，你可根据自己的意愿来创作各种各样的剧本，动作片、言情片、恐怖片可任意挑选，或者创作出一个大杂烩，演员、场景、服装、道具都由你来确定，然后进行拍摄和后期制作，最终制作出属于你自己的电影。不过，剧本中所涉及到的场景必须提前建造，否则无法进行拍摄。

三、明星培养

在电影公司的工作人员中，编剧、剧务人员以及勤杂工是无需照顾的，而明星和导演则是必须悉心呵护的，否则他们将无法拍摄好电影。下面介绍一些有关培养明星时需要注意的事情。

1.基本因素

预选。如同上面在戏剧学校中提到的，当一些人在戏剧学校门口应聘时，可暂停游戏，用鼠标右键点击每个人，查看他们的详细情况。其中外貌和体形决定他们吸引观众的能力，而对压力和枯燥的承受力以及对吃喝的忍耐力则直接影响着工作表现。因此，在预选演员或导演时，要全面进行考虑。

压力。对于导演或演员来说，承受压力的能力是一个重要指标。拍摄电影是一项压力非常大的工作，特别是培养超级巨星时，明星所承受的压力更大。因此，在挑选明星或导演时，需要选择能承受压力的人。

厌倦。厌倦也可看作是枯燥，这个因素是与压力相互关联的。当明星或导演没有工作时，他们就会产生厌倦。这时可安排他们进行排练、拍摄或在场景中进行交流，只



建造小吃店

买一些小吃放松一下心情

要让他们保持繁忙状态，就能抵消厌倦因素。如果放任明星或导演自行活动，那么他们就会很容易产生厌倦。不过，工作安排过多，又会让明星或导演产生压力。因此，这两个因素需要合理协调。

暴食。吃东西可缓解明星的工作压力，但一个明星如果暴食上瘾，那么必须送到心理治疗部进行治疗。因此，在选择明星时需要注意这个人是“吃东西为了生活”还是“生活为了吃东西”。

嗜酒。如果一个明星喜欢喝酒，那么将他拖到酒吧中缓解压力时，他很容易嗜酒上瘾。虽然喝酒是缓解压力最有效的方法，但要确定明星对酒精具有很强的忍耐力。

在压力、厌倦、暴食和嗜酒方面，如果先前雇佣的演员没有很强的承受力，但迫于无人可用，那么在发现新的合适人选之后，可将这些演员解雇，或将他们转为临时演员。毕竟，临时演员不用细心地照看。

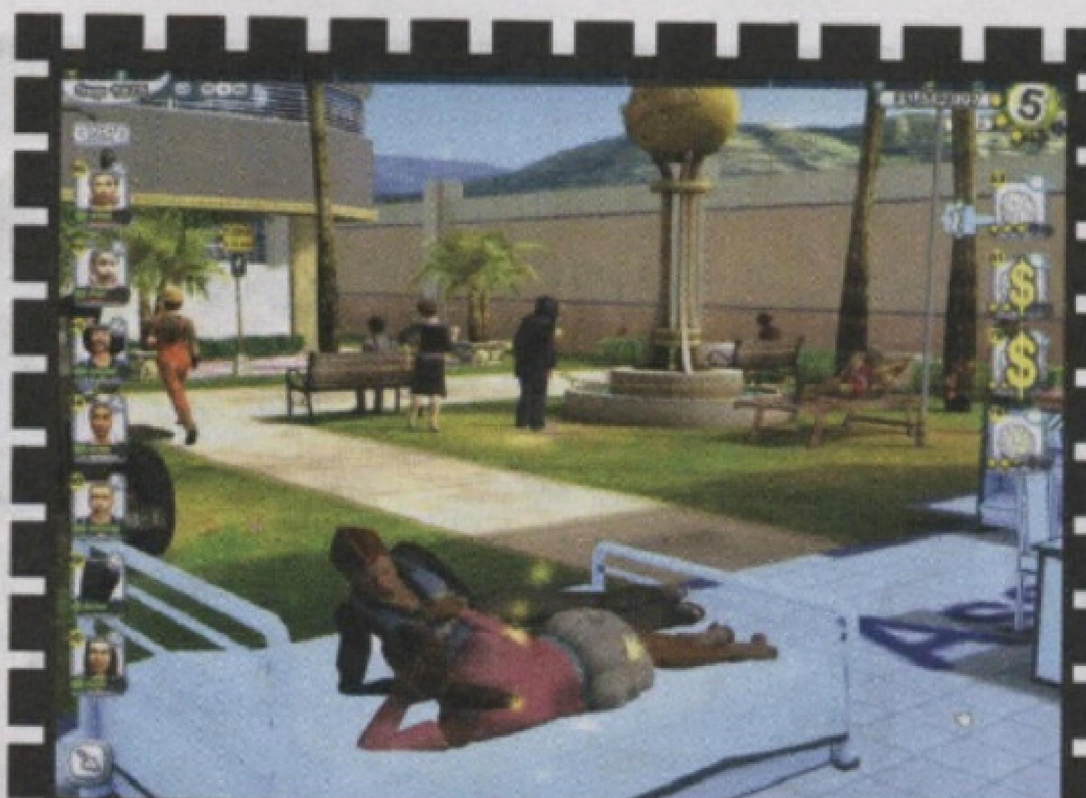
2.缓解压力

明星在拍摄电影时很容易产生工作压力，而在场景区中练习时产生的压力相对小一些。当明星的工作压力过大时，他们将离开场景区；如果正在拍摄电影，他们将拒绝继续工作，直到压力减小一些。因此，在明星拍摄电影之前，适当地缓解压力是非常重要的事情。一般情况下，可通过以下方式缓解压力。

环境因素。如果发现明星产生了工作压力，可将他们拖到篮球场、美丽的喷泉、小汽车、草坪或公园的长椅上，这些场所可帮助他们放松心情。不过，环境因素对于缓解压力的作用并不明显，因为明星通常只是绕着这些场所转一圈，然后就走开了。另外，还可将明星拖到他们的拖车中来缓解压力。在拖车周围布置一些装饰物和植物，一方面可让明星放松精神，另一方面可提升明星的快乐程度。

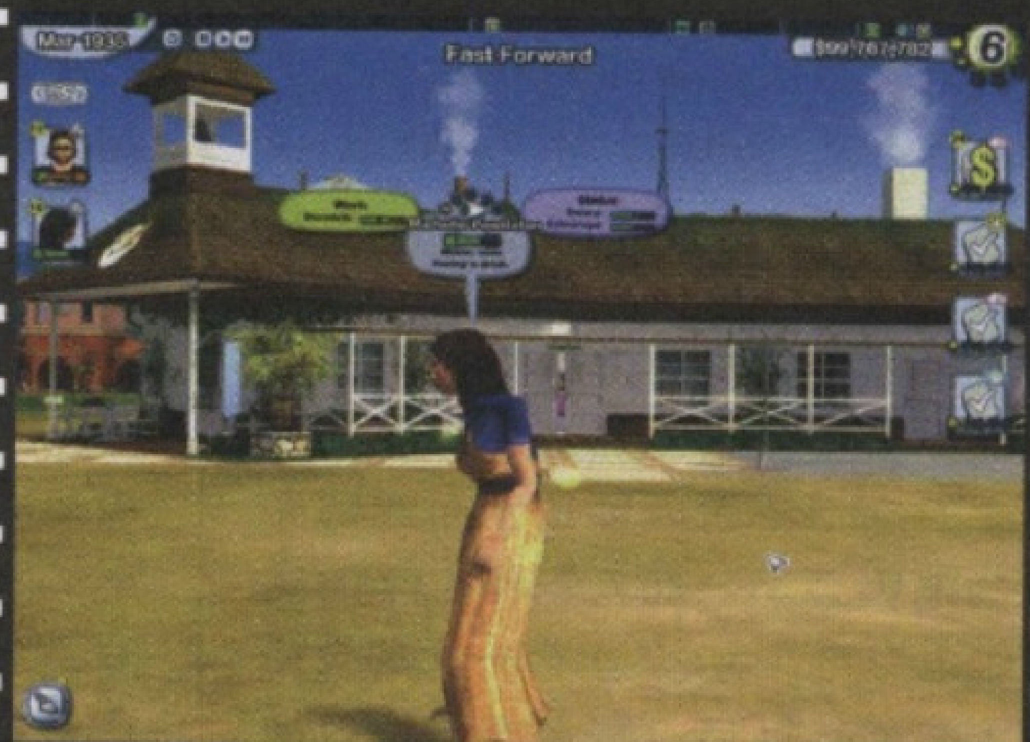
吃喝因素。如同先前提到的，缓解压力的最好办法是吃东西和喝酒，但要注意明星们的上瘾程度，确保他们不会暴饮暴食。如果明星对食物的忍耐性高，就将他们拖到饭店；如果明星对酒精的忍耐度高，就将他们拖到酒吧。在明星们吃喝放松时，需要注意他们的压力程度，如果压力有所下降，那么就将他们拖出来，以免上瘾。一般来说，当明星对吃喝上瘾时，他们的行为将变得怪异。比如，嗜酒的明星经常会喝得酩酊大醉，让专门追逐名人的摄影记者拍照，并且耽误正常的电影拍摄工作。因此，在拍摄电影的过程中，一旦发现嗜酒的明星离开场景区去喝酒，就要将他们拖回到工作中。

空闲因素。有时候，明星需要一段空闲时间来调节自己的工作压力。例如，连续拍摄电影3年之后，可让明星暂时停止拍摄电影，给他们一段时间来自行安排生活。不过，游戏中明星的AI比较低，他们经常什么都不做。即便如此，只要让他们离开场景区，哪怕是四处闲逛，也可缓解他们的工作压力。


电影城中的日子舒服自在



躺在床上看一看书，放松心情



明星用酒精缓解压力，不料喝得酩酊大醉



四、公司发展

如果使用鼠标点击屏幕右上角的图标，可打开公司图表，查看公司的等级状况。一般情况下，公司的等级状况受到以下5个因素的影响。

1.资金（Capital）。这个因素很容易理解，就是银行中储存现金的数量。只要发行了高质量的电影，那么赚钱是很容易的事情。如果发现资金水平下降，那么就需要停止花费，或制作一些低质量的电影，以数量取胜，让资金恢复到正常状态。

2.影片（Movie）。这个因素的增减与电影的质量成正比。电影的质量越高，这个因素指数就越高。不过，当你想要发展成为5星级电影公司时，这个指数的提高是比较困难的，因为你必须积攒三四部高质量电影，然后一口气将它们全部发行才行。

3.明星（Star）。这个因素与电影公司中全部明星的平均明星能力有关。当然，你并不需要为了提升这个因素指数而将所有明星都培养成超级明星，只要留心一两个明星的星级指数，其他明星自行发展就可以了。不过，需要注意那些上了年纪的明星，当他们退休时将降低这项指数。因此，你可偶尔解雇一些表现很差的明星以及年纪偏大的明星，然后雇佣新的明星，来保持这个指数的发展。

4.环境（Lot Prestige）。环境因素取决于以下7个方面的表现（在制片办公室使用鼠标右键点击房间中央的"i"标志查看）。

吸引力（Attractiveness）。需要在公司内布置很多的植物和装饰物，越多越好，特别是要在闲置的地方放上装饰品。另外，地面上要布置草坪，如果被踩坏了，要及时更换。通常可按L键进行查看，密集的绿色圆点表示一个地区非常具有吸引力，而密集的红色圆点则表示一个地区没有吸引力。一般来说，如果一个地区只是布置了一些草坪，并不代表这个地区的吸引力将提高，最好再安放一些装饰物，比如小汽车、喷泉等，才能真正提高吸引力；相反，如果建造了厕所和其他没有吸引力的建筑，将降低这个地区的吸引力。


从侧面观看拍摄现场


室内场景的拍摄


修理工正在跑向受损的建筑

连通性（Connectedness）。公司中的建筑需要通过路径相连，确保每个建筑的门前都有路径，而且路径上没有割断的地方。

维护（Maintenance）。公司中要安排大量的施工人员（Builder），以便及时修理各种设施。在游戏中，当建筑设施被使用时，都会产生一定程度的损毁，因此需要施工人员进行修理。好在施工人员的工作是自动进行的，他们将自动前往需要修理的建筑设施进行工作。如果使用右键点击建筑发现维护水平太低，可直接拖一个施工人员过来进行修理。

公共饮食（Catering）。衡量公司中的餐饮状况，建造一座高级饭店即可。

卫生设施（Sanitation）。衡量公司中的厕所状况，不需要建造很多厕所，只要技术升级后，能建造新式的厕所，便可将先前的老式厕所拆除，这样不会影响公司的吸引力。

装饰（Ornamentation）。根据公司中布置的装饰品来体现环境的多元化和时代感。很明显，装饰品布置得越多，这项指数分数越高。不过，需要注意的是新式的装饰品出现后，要及时更换老式的装饰品。

清洁（Cleanliness）：衡量公司中的垃圾情况，需要在人群集中的地方安放很多垃圾桶，并且雇佣一些勤杂工收拾其他人丢下的垃圾。需要注意的是，当拆除一座建筑设施时，会产生大量的垃圾，需要安排勤杂工进行清理。

奖项（Award）。这个因素很简单，就是看公司赢得了多少奖项。在每5年举行一次的评选大会上，将评出最佳演员、最佳导演、最佳电影以及最佳电影公司等奖项。如果要提升这个指数，就必须尽力获奖。另外，在评选5星级电影公司时，这个因素好像只考虑最近一次获得的奖项。

提高篇

一、明星能力（Star Power）

每个明星，无论是演员还是导演，都具有明星能力等级，而且按照从0星到5星逐步升级。明星能力等级越高，拍摄出来的电影质量越高，而他们的薪水和其他要求也相应提高。此外，为了获得各种奖项，也需要提高明星能力等级。虽然这个指数的提升比较困难，但可


剧务们正在紧张地工作


演员的房车看起来真豪华



等在电影公司门外偷拍明星的摄影记者

做到。通常，点击屏幕右上角的图标，选择明星列表，将鼠标指针悬在一个明星的名字上，就可看到涉及到明星能力的相关因素。在游戏开始时，你不必考虑这些因素，但当你准备培养出一个超级巨星时，就需要耐心地进行处理了。

1．影片成功（Movie Success）。简单地说，就是看明星所拍摄电影的成功率。这个指数可能是明星所拍摄的最后一部电影的成功率，也可能是最后几部电影成功率的平均数，还可能是在最后几部电影中取成功率最高值。不过，当你建造了高级编剧创作室、后期制作室以及宣传办公室，并且研发出新技术时，只要让明星始终拍摄某一个类型的影片，并且让他们的情绪良好，那么他们的电影将获得很大成功。

2.薪水（Salary）。明星的薪水也体现出明星能力的水平。如果想要提高明星能力，那么提高明星的薪水也是必须做到的。

3.表演（Performances）。这个因素与明星在新作电影中的表现相关。虽然很大程度上取决于明星的情绪以及电影类型方面的经验，但需要注意明星们随着年龄的增大将在大多数类型电影中缺乏吸引力。

4.形象（Image）。这个因素涉及到明星的外貌和体形。先前提到过，明星越年轻，模样越漂亮。不过在培养5星级超级巨星时，可能需要十几年的功夫。这意味着当明星变老时，需要进行一些整形手术来提升他们的外貌。至于体形，也可通过整形手术中Implants或Liposuction来改变。另外，在时尚方面，需要每隔几年将明星们拖到化妆部，然后让他们自行选择时髦的装束。如果让明星们穿着过时的衣服，他们将变得非常沮丧。

5.助理（Entourage）。如果想要培养超级巨星，那么必须为他们配备助理人员。一般情况下，想要培养出5星级的明星，需要给他们配备6个助理人员，助理人员可从应聘人员中挑选，也可调动其他工作人员。不过，成为助理人员之后，将不能进行其他任何工作。这就意味着如果调动其他工作人员做助理人员，那么他们将失去先前积累的工作经验。另外，还需要注意的是，当5星级明星退休或被解雇时，他的助理人员也将消失。因此，当一个5星级明星度过70岁的生日之后，就要考虑将他的助理人员安排到其他工作岗位上去了。

6.房车。房车的好坏自然也影响着明星的身价。随着游戏的进行，你可购买更加高级的房车，当然价格也更加昂贵。不过，只购买了高级房车还不够，你需要在房车周围布置装饰物，比如小汽车和喷泉等，甚至还可在房车旁边修建高级卫生间（VIP Restroom），从而提高房车的整体价值。另外，房车也需要维护，可安排勤杂工经常进行修理。

7.新闻（Press）。这个因素体现明星与媒体的关系。当明星正在进行一些有报导价值的活动时，比如与另一个明星吃饭喝酒或进行整形手术，你可将电影公司外面徘徊的摄影师拖过来。虽然明星的情绪会被这些追逐名人的摄影师所影响，但对明星的出镜率却大有好处。不过，摄影师在拍照之后将消失一段时间，而且这样的摄影师数量也有限，因此你如果想要培养出一个5星级明星，那么就要让有限的摄影师都来给这个明星拍照，不得不忽略其他明星。好在你还可通过召开记者招待会来提升明星的出镜



率。在电影发行之前，将明星拖到公共关系室，这样可大幅度提升这个因素的指数。

8.人际关系（Relationships）。人际关系是一个很难提升的指数，由明星与其他明星的关系决定。通常，明星不会选择与其他人交流，你必须经常强迫他们交谈。比如，将一个明星拖到另一个明星身边，这时他们会相互交谈一会儿，提升相互之间的交往程度。不过，通过交谈提升的人际关系指数并不多，因此必须强迫明星们尽可能多地交流。在明星交谈时，可通过屏幕上显示的文字了解到明星的想法。当你发现他们相互欣赏时，可将他们拖到酒吧或饭店（根据亲密程度可按照Bar、VIP Bar、Restaurant、VIP Restaurant的顺序拖入），这可进一步拉近他们的关系，并且缓解他们的工作压力。当然，如果明星们之间的关系并没有达到亲密的程度，就不要过早地将他们拖到酒吧或饭店，否则会适得其反。需要注意的是，提升明星的人际关系将是一个缓慢的过程，特别是让明星至少与一个亲密朋友达到性情相投（Soul Mate），并且与其他人成为熟人或朋友时，需要花费大量的时间和耐心。

9.奖项。这个因素是指明星在每5年举行一次的电影评选中所获得的奖励。明星对某个类型的电影经验越丰富，并且情绪越好，那么他们获得奖项的机会就越大。

二、超级巨星

先前曾不止一次提到5星级演员或导演，那么如何才能培养出超级巨星呢？随着时间的推移，你可能获得了全部8项证书，而且某个明星或导演可能已达到4星级了。这时，你需要暂停拍摄电影，集中精力将上面所提到的9项因素全部最大化。

影片成功、表演、薪水以及助理人员4项因素是很容易发展的，只要给演员或导演安排一个高质量的剧本，并且让他们保持良好的情绪。另外，提高他们的工资，并且增添他们的助理人员，就可达到要求。而房车因素和形象因素则可通过购买和布置房车以及整形手术来解决。至于奖项因素也是一个水到渠成的事情，不过先前如果没有获得过奖项，那么快速提升将稍微困难一些。

在9项因素中，最难处理的是新闻因素和人际关系因素，因为这两项指数下降得非常快，尤其是新闻因素，很难把握。要想提高新闻指数，召开记者招待会是最好的办法，每次记者招待会可提高新闻指数的1/3。同时，配合摄影师进行拍照，可快速提升新闻指数（在冲击5星级明星时不必考虑明星的情绪）。不过，由于新闻指数下降得很快，因此在冲击5星级明星时，要将这项指数留在最后进行提升。至于人际关系指数，则需要平时的积累，强迫明星与其他人经常进行交流。

当你培养出5星级超级巨星之后，或许这个明星也要退休了。这时为了节省开支，你可卖掉他，或解雇他，或等他退休，然后继续培养下一个超级巨星。



三、超级公司

如果想要获得游戏中的8个证书，就要将自己的公司发展成为5星级的。这个过程进行起来比培养5星级超级巨星还要困难。资金、明星、环境3项因素或许不用太过操心，只要能做好公司的核心事务，就不会有什么问题，但奖项和影片两项因素完成起来就比较困难了。

首先，超级公司的奖项因素要比超级巨星的奖项因素难度大，要求必须是最新获得的奖项。这意味着你每次都要争取获得全部奖项。其中，最佳



两个演员在房车中进行交流　VIP Bar中的气氛轻松舒适


经常健身是保持体形的好方法



两个人一见钟情

演员、最佳导演、最佳影片、最佳公司还算是比较容易获得，但最佳新人奖则要求你必须提前安排计划。让一个演员大量拍摄某个类型的电影，但又要让他名不见经传。等到评选将要开始时，赶快给他配备房车，提高薪水，将他拖入宣传办公室进行宣传，以便让他迅速窜红，从而获得奖项。至于影片因素则更困难一些，它是综合考虑特定时间内所发行全部影片的平均等级指数。因此，要求你必须将拍摄好的高质量电影积攒下来，然后将一齐发行出来，从而提高影片的平均等级指数。这样一来，你在一定的时间内将无法赚取利润，需要有足够的资金支持。

四、超级影片

超级巨星和超级公司都需要优秀影片，那么什么样的影片才是超级影片呢？要想拍摄出5星级的影片，必须尽可能地考虑到以下因素。

1.剧本质量。剧本创作室的等级越高，编剧创作出来的剧本越过。不过这也不是绝对的，一流的剧本创作室创作出来的剧本等级在3.75星到4.25星之间。这种变化有可能受到剧本类型本身的影响。当然，如果导演和演员的水平很高，即便是普通的剧本也可被拍摄成优秀电影。

2.影片长度。影片长度与剧本质量有关系，剧本的星数越高，影片时间越长，而且时间长的电影比时间短的电影质量高。

3.明星情绪。明星的情绪越好，拍摄出来的影片质量越高。一般情况下，可通过房车、整形手术和宣传等来提高明星的满意度。

4.明星经验。明星对某个类型的电影经验越丰富，拍摄出来的电影质量越高。

5.明星等级。明星能力越高，人们对电影的认知度越高。

6.影片类型。使用鼠标右键点击剧本创作室，可了解观众喜欢的影片类型。不过，有时由于剧本创作和影片拍摄所花费的时间比较长，往往无法正确估算影片类型的受欢迎程度。因此，固定创作和拍摄一两种类型的影片，让明星积累大量的经验，这也是比较稳妥的方法。

7.星际关系。这个星际关系当然不是星球之间的关系，而是明星之间的人际关系。如果拍摄电影的明星相互之间是好朋友或亲密伙伴，那么拍摄出来的电影质量更高。

8.适宜类型。不同明星适合拍摄不同类型的影片。大多数情况下，年轻貌美的明星适合拍摄大多数类型的影片。不过喜剧可能是一个例外，可选用老演员进行拍摄。与明星经验相比，这个因素似乎并不重要，毕竟明星可通过整形手术来恢复青春和美貌。

9.技术。如果实验室研发出新的电影技术，比如动画特效以及高质量的电影胶片，那么马上使用将提升影片的受欢迎程度。

10.剧务经验。剧务将随着时间的推移逐步获得经验，但提升的速度很慢，必须参加大量的电影拍摄工作才能获得更多的经验。

11.新颖。相同场景在不同电影中出现的次数越多，这个因素的指数越低，因此需要不断使用全新的场景来提升影片的新颖程度。

12.公众认知。影片的宣传越多，观众对影片的认知越高。不过需要注意的是，不同影片要求进行不同的宣传，否则影评家会指责影评过度宣传。

13.场景修护。场景的维护水平影响着影片的拍摄质量。当演员们在特殊场景中进行拍摄时，最好将



一个勤杂工拖到场景边进行维护，以便后面的拍摄能顺利进行。

14.主演数量。影片中领衔主演越多，影片质量越高。高质量的剧本将自动安排多名主演。

15.临时演员数量。与主演数量一样，高质量的剧本将自动安排大量临时演员。

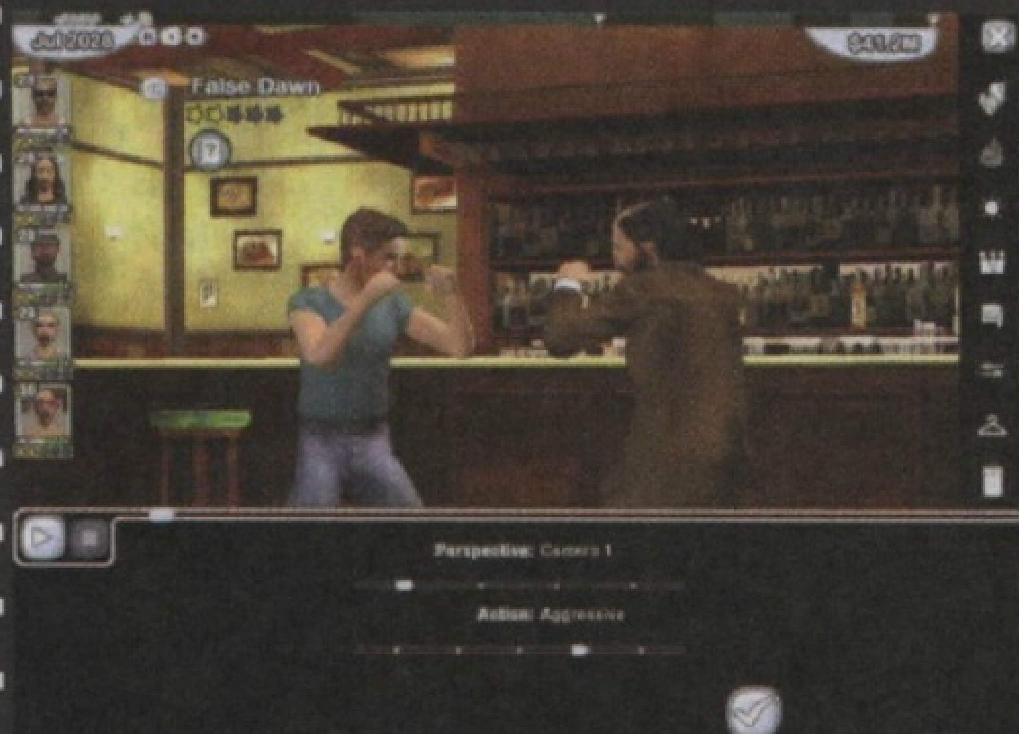
16.服装变化。演员的服装变化越多，电影的质量越高。电脑制作的剧本偶尔会自动插入一些服装变化，但通常服装变化都是在玩家自制的剧本中出现。



这里正在拍摄一部恐怖片



处理一下光度和天气的变化



调整动作激烈程度，让打斗更精彩

实战篇

一、筹备

开始游戏之后，建立戏剧学校，将前来应聘的4个人分别安排为两个演员和两个导演——这样可让一组明星进行拍摄的同时，另一组明星进行排练；当然，也可让两组明星同时进行拍摄，这取决于搭建的场景数量。

说到场景，游戏初期最好集中搭建某一种类型的场景。这样可让导演和演员在没有拍摄任务时，在场景区中反复进行这类影片的练习（将导演和演员分别拖到场景区中的笑脸标志上），不但积累大量的经验，还可建立更好的工作关系。另外，当拍摄这类电影时，他们还能表现的更为出色，从而提高影片质量，不但提升公司声望，还为公司赚取更大收益。

接下来，继续让演员和导演配对拍摄相同类型的电影，偶尔可拍摄一下其他类型的影片以寻求多样化。当演员和导演专攻某个特定类型影片时，你将发现只要让他们保持良好的情绪，给他们提供优秀的剧本，并且搭建全新的布景，那么他们将拍摄出更高质量的电影，进而提升自己的明星能力。

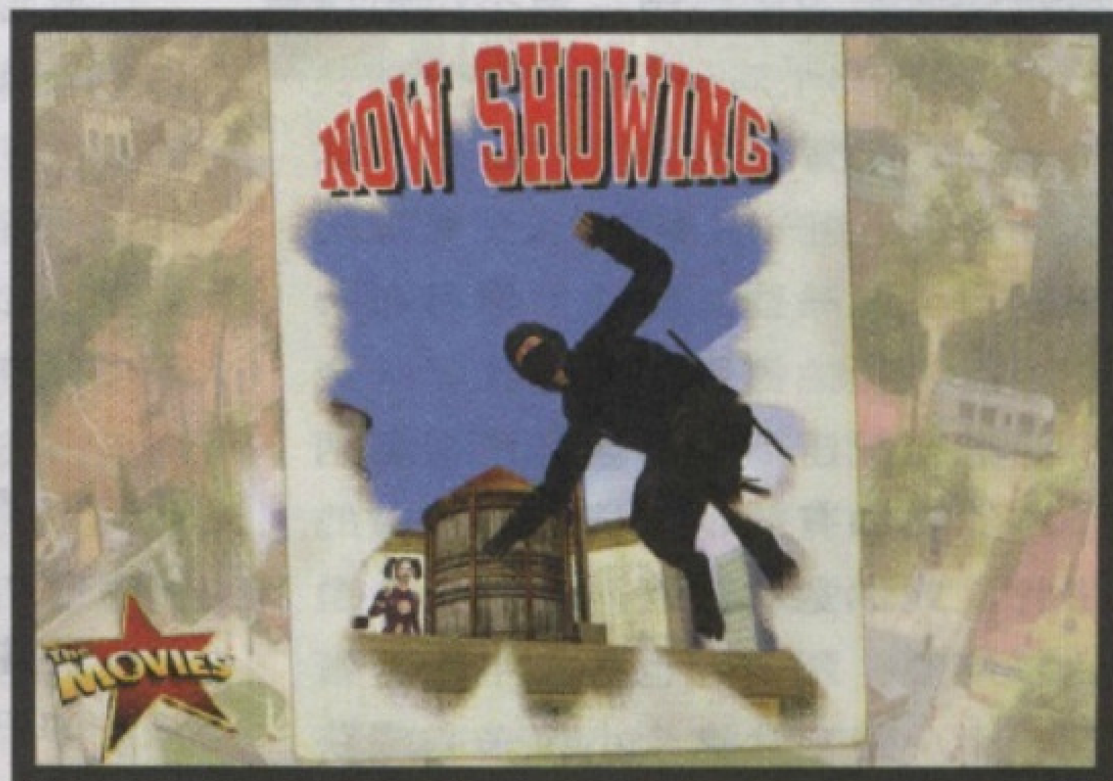
建立剧本创作室之后，可雇佣编剧进行剧本创作。编剧没有情绪，不用担心他们会操劳过度，将他们当作剧本生产机器也没有问题。实际上，编剧创作的剧本越多，剧本的质量越高。如果编剧创作出来的剧本过多，可考虑建造剧本销售部，将多余的剧本卖掉。当然，高质量的剧本要留下自己拍摄。这样，在高级的剧本创作室建立之后，你可将多余的剧本换成金钱。

二、布局

招募了明星和建造了基本设施之后，可考虑建造布置其他设施。比如，在场景区周围安放一些草坪。在游戏初期，这些布置或许显示不出什么作用来，但将其作为一项长期投资还是比较划算的（先前提到过公司发展需要考虑环境因素）。另外，在布置其他建筑时需要进行统筹考虑，最好将所有的场景区安排在一起，并且将场景区、试镜办公室和其他明星经常出入的建筑放在一起。这样，当影片拍摄需要两个以上的场景区时，可减少明星从试镜办公室走到场景区或从一个场景区走到另一个场景区的路程。最好的方法是按M键俯瞰公司的全貌，然后可对场景区的安排做好合理的规划，毕竟，场景区占用的空间是非常大的。至于剧务部、制片办公室、剧本创作室以及其他明星不经常出入的设施，可安排到距离工作区较远的地方，因为你可使用鼠标拖动编剧、剧本和影片来回穿梭。只要为这些设施铺好连通的道路，能让勤杂工进行修理和维护即可。

三、发展

当公司内最初可建造的建筑和设施全部安排好之后，你会发现银行中的存款可能只剩下几万块钱。不用担心，电影发行之后钱很快就





赚回来。为此，你需要不停地拍摄电影进行资金积累。

其实说到赚钱，只要公司发展起来，赚钱就会变得容易起来。比如，当高级的剧本创作室建立之后，你可进行高等级影片的拍摄。其中，Intermediate Scriptwriter Office可创作出两个主演的剧本，而Proficient Scriptwriter Office可创作出3个主演的剧本，这些取决于编剧的技能以及观众对影片类型的兴趣。不过，当你准备拍摄3个主演的影片时，会发现拍摄过程和拍摄要求变得更加复杂，比如，除了3个主演之外，还需要3个剧务、3个临时演员，并且有些影片需要9个场景以及好几个月的时间才能拍摄完成。

幸好拍摄电影的过程是融入在公司发展过程之中的，当公司发展到一定规模时，你可考虑在每5年举行一次的电影比赛中获得奖项。获奖的好处在于可提早建造一些全新的建筑或获得一些全新的技术，对于提高电影的质量和挣钱的数量都非常重要。当然，这些奖项还能提高明星、影片以及公司的等级。这时，你可暂缓拍摄影片的数量，集中力量提高影片的质量。比如，你可组建两个明星小组，每个小组由一个导演和3个演员组成，并且擅长拍摄一种或两种类型的影片。这样，两个小组一共有8个人，管理起来相对容易一些。例如，你可在一个小组进行拍摄影片时，让另一个小组进行减压活动，这样可保证两个小组更加有效地拍摄出高质量的影片，或你觉着管理两个小组还是比较麻烦，那么你也可集中精力管理一个小组，让这个小组来完成获奖的任务。特别是在培养超级巨星时，如果没有过多的精力，那么只照管一个演员或导演，让其他明星只保持良好的情绪即可。不过，相对于两组轮流拍摄影片来说，单组拍摄影片的效率要低一些。

当然，每隔一段时间，戏剧学校门外又会排着很多应聘者。这时如果你对自己的明星很满意，那么就让这些应聘者成为临时演员。如果你对自己的明星不满意，那么就卖掉或解雇老明星，然后招入新明星。不过需要注意的是，如果有的明星在应聘时拒绝担任临时演员，那么可先雇佣他，然后将其解雇，他将在再次应聘时同意做临时演员。不要小看临时演员，在空闲时将他们拖到场景区进行排练，虽然宏观管理起来稍微麻烦了一些，但他们在排练中将获得一定的经验，并且对影片质量有影响。尤其是游戏后期，当明星们开始老化和退休时，你可从临时演员中提拔演员和导演，这样可弥补青黄不接的问题。另外，你还可将剧务人员和勤杂工转为临时演员，当然，这只是在需要大量临时演员的情况下才有必要做。

四、证书

要想获得证书，必须达到一定的要求。证书的获取没有时间限制，并且可得到相当不错的奖励。以下是游戏中8种证书的详细情况。

证书1 Wannabe Big Cheese

要求：发行5部影片；银行资金500 000元；发行影片星级总数为5以上。

奖励：自制剧本创作室

证书2 Junior Studio Manager

要求：一个明星达到2星级；发行一部2星级影片；电影达到2星级。

奖励：田园——森林场景（恐怖片类型）

证书3 Promising Studio Manager

要求：银行资金1 000 000元；获得两个Lionhead Motion Picture Awards奖项；发行5部2星级以上的



Popsoft工作室的影片拍摄现场



增加新的场景片断



将场景中的角色模型全部去掉，只留下雷克和伊丽莎交谈的情景



每5年举行一次的电影大奖晚会隆重召开



最新翻拍的《卡萨布兰卡》就要开始放映了

影片。

奖励：高级编剧创作室(Proficient Script Office)

证书4 Respected Studio Head

要求：一个明星达到3星级；发行一部3星级影片；电影公司达到3星级；发行15部影片。

奖励：宣传办公室

证书5 Celebrated Studio Head

要求：赚取7 000 000元（职业生涯以来）；发行影片的星级总数超过35；银行资金4 000 000元；获得8个Lionhead Movie Studio Awards奖项。

奖励：城市——墙壁区域场景（喜剧片类型）

证书6 Highflying Moviemaker

要求：发行5部3星级以上的影片；一个明星达到4星级；发行一部4星级影片；电影公司达到4星级。

奖励：一流编剧创作室（First Class Script Office）

证书7 Big Fish

要求：发行25部影片；赚取15 000 000元；发行影片星级总数达到60；银行资金6 000 000元。

奖励：富丽房车（Palatial Trailer）

证书8 Movie Mogul

要求：一个明星达到5星级；发行一部星级影片；电影公司达到5星级；获得25个Lionhead Motion Picture Awards奖项；发行5部4星级以上影片。

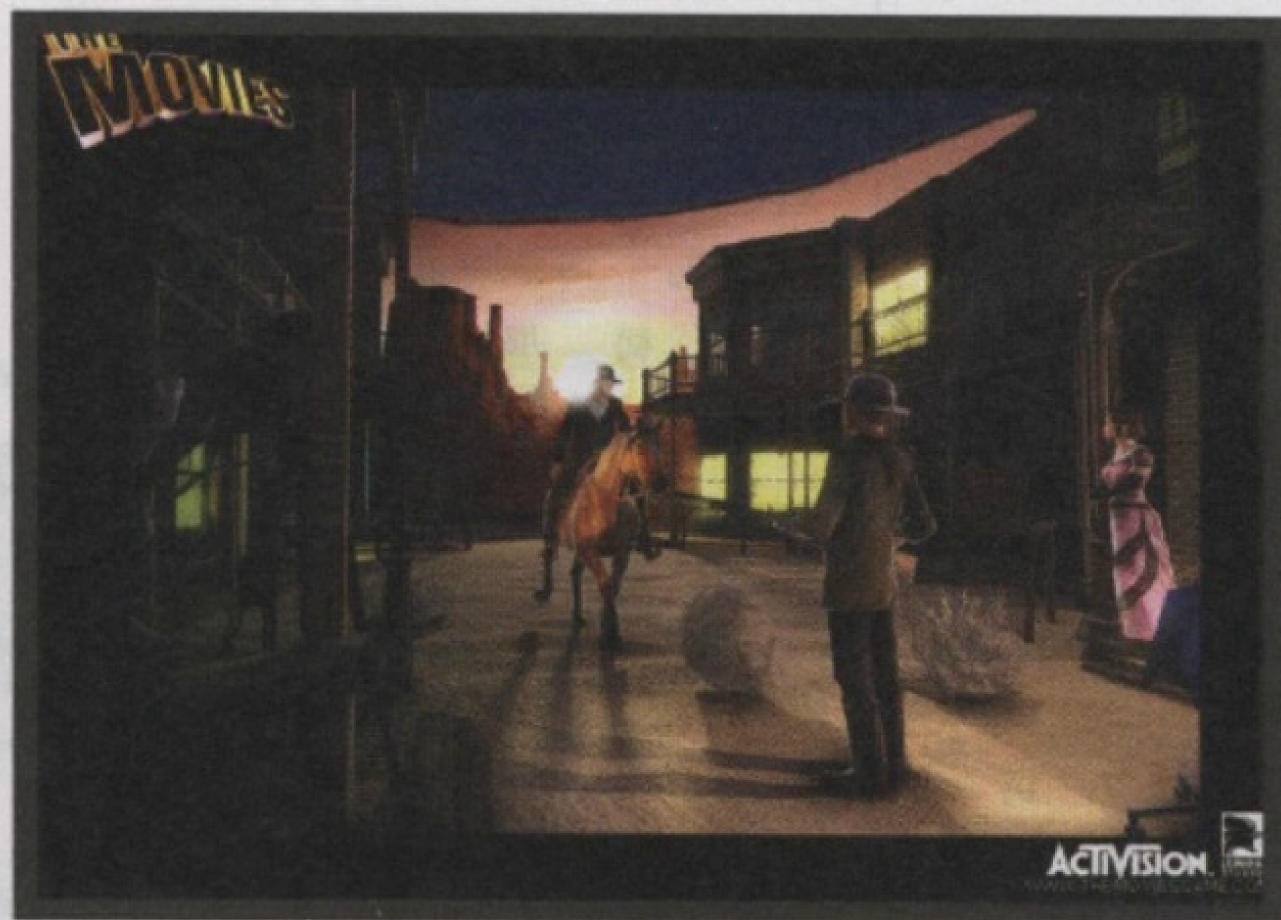
奖励：城市——市政建筑场景

证书9 Movie-Making Legend

要求：获得一定数量的奖项，拍摄一定数量的影片以及高等级影片，银行资金达到一定数量，赚取资金达到一定数量。至于具体数字，获得证书8之后，自然可查看到，这里暂时保密。

奖励：郊外——学校图书馆场景；科幻星际战舰舰桥

五、自编剧本



其实，自编剧本应该单独来说。游戏中最有乐趣的部分莫过于通过自制剧本创作室自行编撰剧本。当然，前提是有高等级的导演和演员，还有丰富的场景区。首先，使用鼠标点击自制剧本创作室，左边的格子里面有个空白剧本，将它拖到旁边的高级剧本区，便可自行编撰剧本（也可将电脑创作出来的剧本进行加工）。在创作剧本的过程中，你可决定影片的类型、角色的名称、影片的场景、场景中的装饰物、演员的服装等。在选择影片的场景时，还可选择该场景中发生的各种各样的情节。比如，你要拍摄一部科幻片，那么就尽量选择科幻场景，同时将场景中发生的预置情节连贯起来。在屏幕下方的表格中，类似Flash中的时间轴，不过已标记好了故事的起因、发展、高潮、结局等阶段，你可从中选择不同的阶段，将选择好的场景安排进去。最后，点击屏幕左下角的✓，你自己编撰的剧本便大功告成。现在，来到试镜办公室，挑选好导演和演员，开始拍摄电影。如果你心急，想要马上看到自己编剧的电影，可在游戏开始的Sandbox选项中选择影片无需拍摄立即完成（当然，还可选择建筑物无需维护、明星情绪没有变化、设施立刻建造完毕等选项，以节省游戏时间），这样影片将立刻拍摄完毕，然后拖到制片办公室，便可立刻欣赏到自己的电影了。如果对自己的电影要求较高，还可先拖到后期制作室进行处理，比如加上对话、配音和音乐，然后放到网上与其他玩家相互交流。怎么样，心动了吧，还不赶快拍一部动作片或恐怖片，一试自己的身手！

实例篇

现在，我们开始着手拍一部自己的片子。首先，你既可先让编剧创作出一个新剧本，然后将它拖到自制剧本创作室进行加工，也可直接编撰自己的剧本。当然，还是自己编撰的剧本更能完美地表现自己的创作思想。下面，我们就将一部经典爱情片《卡萨布兰卡》(Casablanca)重新翻拍一次。









首先，在自制剧本创作室中选择空白剧本，将它拖到高级电影制作室（Advanced Movie-Making），然后按照以下步骤进行创作。

1.在创作剧本栏（Make Your Script）中输入剧本的名称，比如Casablanca。

2.在影片类型栏（Genre）中选择影片类型，比如Romance（言情片）。

3.在影片结构栏（Structure）中选择简单（Simple）、详细（Detailed）或自由形式（Freeform）。

4.在演员栏（Leading Role）中确定演员，可通过屏幕左侧的演员头像图标挑选自己满意的演员，然后将他们拖到相应的主角（Lead）和配角（Supporting）的模型上。如果对演员的服装不满意，可将角色直接拖到屏幕右侧的衣架标志上，进入影片服装（Movie Costumes）窗口，为演员选择适当的造型和服装。这里的列表选项非常全面详细，除了几百套服装之外，比如工作服（Work）、正装（Formal）、内衣（Underwear）等，连角色的眉毛形状、嘴唇颜色以及手镯样式都可进行设定。另外，在演员角色模型下面的文字栏中还可为剧本中的角色确定名称，比如将男主人公称作雷克，将女主人公叫做伊丽莎。

将以上4个步骤完成之后，进入正式创作剧本阶段。在屏幕上，你可看到一个类似Flash的制作界面，不过它的功能选项要比Flash简单多了。屏幕中间是银幕区，下方则是显示时间轴，在不同的时间段上排列着不同的故事情节阶段。比如，如果先前在影片结构栏中选择了详细，那么在创作Casablanca剧本时，可看到剧本被分为了Intro（引子）、Meeting（相遇）、Problem（出现问题）、Time Apart（分离）、Reunion（重聚）、Argument（争论）和Resolution（结果）一共7个段落（如果先前在影片结构栏中选择了自由形式，那么自己可随意编排剧本的结构内容）。在不同的故事阶段，你可按照故事情节的发展挑选相应的场景。先在时间轴上的某个段落上点击空白影片格，比如点击Intro段落中的第1个空白影片格（影片格分为两行，第1行选择场景，第2行选择情景），然后在弹出的选择框中选择场景（Sets），比如选择Urban——City Street（城市街道）。接着，进入下一个画面，选择情景，比如Walk and Talk（边走边说），这样，就可表现出雷克和伊丽莎一边走一边交谈的情形了。屏幕下方是过滤器选项，分别为Incidental（偶然）、Intro（引子）、Preparation（准备）、Traveling（旅行）、Resolution（结果）、Investigation（调查）、Pursuit（追赶）、Violence（暴力）、Conversation（对话）、恋爱（Loving）以及提示（Suggested）等，你可通过这些选项来缩小情节的选择范围，从而更有效地作出情景筛选。比如，选择Loving，那么列举出来的情节将都是与恋爱场面相关的情节。另外，在过滤器选项下面还有其他3个选项，分别是Search——通过关键字搜寻情景，Main Roles——通过主要角色数量搜寻情景，还有Prop——通过道具搜寻情景，也比较简单实用。

选定场景和情景之后，可选择以拍摄视角还是以观影视角来观看此段内容。你可通过屏幕右侧一列图标中的最后一个图标来转换（如果以拍摄视角进行观看，推动鼠标滑轮可推进视角；按住鼠标中键并且左右移动鼠标可旋转视角）。如果想让角色更换装束，则直接将屏幕左侧的角色头像拖到右侧的衣架图标上；如果在这个场景中你原本想要雷克和伊丽莎演一场对手戏，没想到电脑却安排成雷克和维克多同时出现，并且将伊丽莎放到幕后，那么你可直接将屏幕左侧的角色头像（伊丽莎的扮演者）拖到场景中替换掉维克多。这样便不会出现演员错乱的问题了。另外在某些场景中，电脑会自动增加一些"跑龙套的"。这时，如果你创作的情节需要3个演员同时出场，比如雷克、伊丽莎和维克多同时见面一场戏，电脑很可能只确定了雷克和伊丽莎两个角色，而将维克多用角色模型代替，那么你就需要手动从左侧角色头像中将维克多的扮演者拖到场景中的角色模型身上，这样才能保证影片拍摄出来后这个场景中出现的是雷克、伊丽莎和维克多，否则维克多会被其他临时演员所扮演的角色代替。至于屏幕右侧一列图标的功能，则分别如下。

1.Tutorial：剧本创作指南，详细









介绍剧本创作与修改的各个步骤。

2.Dress Set：增加场景中的道具，比如在街道上摆放汽车，在屋子里面摆放花盆等，这些道具也按照一定的作用进行了划分归类。

3.Change Props：更换道具，比如角色手中拿着的手枪可通过一系列的选项更换为光线枪。

4.Weather & Lighting：调整阴晴雨雪和日夜光影变化。

5.Backdrops：更换背景。

6.Toggle Empty Parts on/off：恢复或取消场景中的其他角色。比如，在车站的场景中同时出现了雷克和其他一些角色模型，如果想要表现雷克独自悲伤地离开，那么通过这项功能可将其他角色模型去掉，那么在影片拍出来之后，本来是人来人往的车站将只剩下雷克孤独一人。

7.Sliders，Cranes and Dollies：调节相应的表演设定，一般为情绪和动作等。比如，角色在浴盆中洗澡，就可通过滑动屏幕下方的标尺来调节角色是在洗头，还是在洗腿，或在放松，以及情绪很好或情绪很糟。

8.Makeover Screen：更换角色外貌与装束。

9.Delete & Remove：删除场景或情节，直接将时间轴上的片断拖到垃圾桶图标上即可。

将Intro、Meeting、Reunion和Resolution等段落中的场景和情景安排好之后，我们的剧本便创作完成了。赶紧将剧本拿到试镜办公室，确定好导演和演员进行拍摄出来，然后我们将影片送到后期制作部进行整理加工。先前提到过，后期制作部是给影片增加对话、配音、音乐和声效的地方，另外还可对影片进行剪辑。将影片拖到后期制作部之后，可先将影片观看一遍。这里的界面与剧本创作基本相同。屏幕中间是屏幕区，下面是时间轴。点击时间轴左侧上方的第一个图标（Advanced Features），时间轴将下拉出4行。

第1行Subtitle：增加字幕(经典台词）。

第2行Music：增加音乐（经典音乐）。

第3行User Sound Effect：增加声效。

第4行Dialogue：增加配音。

这4行的内容可对照着剧情在时间轴上随意拖动，以达到最佳化配合效果。另外，屏幕右侧也有一列图标，功能分别如下。

1.Tutorial：后期制作指南。

2.Audio Option：音效选项。

3.Fade in：淡入效果。

4.Fade out：淡出效果。

5.Change Title Style：改变片名字体。

6.Split Scene：剪辑。

7.Online Thumbnail：剪切剧照。

8.Delete Item：删除字幕、音乐和声效等。

至于屏幕右下方的3个图标，则是储存影片、读取影片和输出影片。最后，新版《卡萨布兰卡》终于制作完成了，让我们再次回味《时光流逝》带给我们的感动吧。P

在影片中加入自己的音乐

由于游戏的音乐文件格式为*.OGG，因此必须先将自己选好的音乐转换格式。MP3文件可使用http://www.4musics.com/mp3-ogg-converter.htm提供的文件进行转换，WAV文件可使用http://http://www.4musics.com/wav-ogg-converter.htm提供的文件进行转化。文件转换之后，将其放入X:\Program Files\Lionhead Studios Ltd\The Movies\Data\Audio\music（游戏安装目录），便可在影片中加入自己的音乐了。

至于背景、服装等素材制作起来比较麻烦，在此不作过多介绍。如果找到已做好的素材，可直接拷贝到游戏安装目录的相应子目录下使用。









双周回眸

事件：《无尽的任务II东方版》收费运营

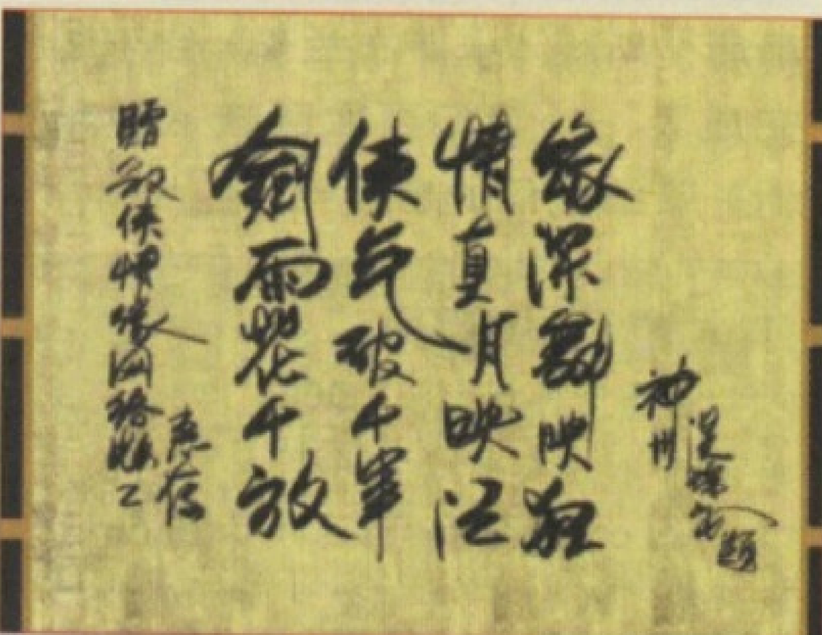


游戏橘子运营的《无尽的任务II东方版》已于2005年12月20日正式收费运营。作为一款普遍被看作是抗衡WoW的欧美大作，EQ2终于在岁末赶上了收费的末班车。游戏先期采用以时计费的收费方式，费用为每小时0.5元人民币（WoW为每小时0.45元人民币）。值得注意的是，这次游戏橘子为收费发售了资料片《烈焰沙漠》纪念包，而现阶段《烈焰沙漠》的CD-Key只通过该纪念包进行赠送，这在玩家中引起了不小的反响。

小虾：在此转一个玩家的帖子——有人靠收费赚钱，有人靠卖铁盒赚钱，各有各的道呀。

图片：剑、侠、情、缘

近日，著名武侠小说家温瑞安来到北京，将其亲笔题字赠予金山的知名网络游戏品牌“剑侠情缘”。其中最有趣的是，温瑞安为“剑侠情缘”题写了一首藏头诗：剑雨花千放，侠气破千军。情真月映酒，缘深舞映狂。温瑞安的小说一贯文笔新奇，而他认为武侠网络游戏和他致力推广的“武侠现代化”目标是一致的。他说：“‘剑侠情缘’给我打开了新的一扇窗。我相信，网络游戏将成为武侠现代化最重要的载体。”



小虾：虽然古龙前辈没法指望了，但请金大侠题块金字招牌还是很现实的……

声音：“中国的网游要中国人自己做”

“中国的网游要中国人自己来做，才能做出好网游。和日本人合作，是搞不出有中国特色网游的。” 2005年12月1日，在新网星的成立大会上，李永进意味深长地对本刊记者说（详见本期“晶合通讯”）。2001年，网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司正式成立。4年后，双方真正的分手似乎并不像事先宣布时那样平心静气。



创意：网游办杂志，虚拟币交易

早先只听说有知名影视剧给Fans办杂志的，如今在北美受欢迎度排名第一、屡屡突破网游在线人数纪录的网络游戏EVE Online也开始办杂志了。这份名为“E:ON”的杂志由游戏的运营商CCP Games发行。玩家可以给该杂志投稿，并且可以在杂志上刊登自费广告。而杂志的稿费和广告费全部可以以EVE Online中的虚拟货币（ISK）支付。以稿费为例，每页按照4000～5000万ISK支付，约合20美元。



小虾：20美元虽远不及大型游戏杂志的稿酬，但对业余耍耍笔头的玩家来说，能在纸质媒体登篇文章也足够炫耀一阵儿了。而且更重要的是，厂商不必为此花一分钱。

数字：10 000G



如果你在《魔兽世界》里拥有1万金币，那该是多么激动人心的事情呢？现在游戏虚拟物品交易网站“游戏道”就推出了“假如我有10 000G”魔兽征文活动，让各位玩家来尽情YY。虚拟交易网站搞这样的活动无疑是为自己聚敛人气，而征文的结果似乎也非常令人满意，据称游戏道的日访问量一度飙升到100万人次。

小虾：金币已经贬值到几分钱1G了，要竞争还真是得各出绝招。

数字：120 000 000

2005年12月5日，骏网正式对外宣布，以1.2亿元人民币签约完美时空的网络游戏《完美世界》的全国销售总代理权。这款在2005年末登场的产品，将不会单独发行自己的实物点卡，而是完全使用骏网一卡通系统进行销售，虚卡将通过骏网在线平台实行全国范围的代理销售。



在此以前，渠道商总代理一款游戏的预付款最高纪录为8000万元（连邦软件签约《天骄II》总代理权）。骏网上一次的大手笔是在2004年，该公司以4000万元人民币获得金山的网络游戏《封神榜》的代理权，此后总代理预付款纪录就被不断刷新。

■快评

2005年“中国民族网络游戏出版工程”选题名单

	游戏名称	开发/运营
1	天龙八部	北京火狐数码
2	完美世界	北京完美时空
3	真封神之天尊地魔	上海米果
4	江山	中广亚
5	铁血三国志	北京华义
6	三国策IV	皓宇互动
7	少林传奇	大连卓奥科技
8	毕业Online	北京腾武
9	大富翁Online	软星科技
10	仙剑Online	大宇资讯
11	剑侠情缘网络版III	金山
12	幻想春秋	金山
13	功夫小子	盛趣信息技术
14	中华英雄谱	盛大网络
15	QQ幻想	腾讯
16	三毛欢乐派	成都斯普
17	大唐风云	杭州天畅
18	超级舞者	上海润星
19	新绝代双骄Online	宇峻科技
20	新古龙之梦幻古龙	互动智傲

小荷终露尖尖角

■北京 会虫

这几年，致富了的网络游戏公司腰杆直了，请明星代言的越来越普遍，请明星来出席一趟网游活动也越来越不新鲜了。不过明星的星味越足，这活动的风险就越大，动不动会场就被明星Fans千军万马踩过，而娱记们的表现就令人恐怖了，张口就是绯闻。或许正是如此，加上各自战略的考虑，厂商在公开场合几乎不愿透露任何无关主题的内容。即使你去一个刚刚拉起架子的国内开发小组采访，也会碰到太多的不能说、不想说。



入选民族网游工程的厂商代表与版署领导合影

对游戏圈来说，有些猜测已经很久了，但直到2005年11月30日这天才被不情愿地证实。这一天，国家新闻出版总署召开发布会，最终公布20款游戏入选2005年“中国民族网络游戏出版工程”。在这份名单里，有《中华英雄谱》这样耳熟能详的热点网游，也有一些完全没见过的陌生面孔，如搜狐旗下的北京火狐数码开发的《天龙八部》、北京腾武科技开发的《毕业Online》等，大宇资讯传闻已久的《仙剑Online》《大富翁Online》也赫然在列（据悉《阿猫阿狗》的网络版也在开发中）。在发布会现场的人员还有幸看到了这些游戏几秒钟的视频。如果不是这次版署组织的评选，恐怕许多流言还会继续飘荡在风中吧？我们知道以前在国外，许多开发中的游戏都会定期给媒体披露开发详情，甚至以开发日记的形式在游戏网站进行连载。现在，Blog的兴起也使得国外的开发者有更多形式和外界沟通，游戏开发者的形象由神秘变得平民化了。笔者在此无意指摘什么，只是想说，更顺畅地、更友善地与玩家沟通是不是对厂商和玩家都更有益呢？

■网游新动态



○SOE与LucasArts联合开发的网络游戏**《星球大战——星系》**2004年在日本运营后，可能于最近被引进国内，相关厂商已经小范围发号测试，征集此游戏针对国内玩家的修改意见。

○有传闻称，中青创先软件已经基本得到了**《大航海时代Online》**在中国大陆地区的代理权，2006年年内玩家肯定能在国服玩到这款期待已久的网游大作。



○美国游戏开发商Perpetual Entertainment宣布开发《星际迷航》题材的网络游戏**《星际迷航在线》**(Star Trek Online)，游戏预计在2006年年内完成开发并展开测试。



○荣膺E3 2005最佳画面奖的网络游戏**《燃烧之海的海盗》**宣布会延迟beta测试的日期，具体时间尚未公布。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	最终幻想XI
7	混乱在线（Anarchy Online）

资料来源：游卡销售云网

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	Rohan
3	热血江湖
4	SUN
5	Cabal Online
6	洛奇
7	英雄Online
8	天堂II
9	九龙争霸
10	魔兽世界

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	魔兽世界
3	洛奇
4	信长之野望Online
5	水浒历险Online
6	无尽的任务II东方版
7	天方夜谭Online
8	街头篮球
9	轩辕II——飞天历险
10	童话——美女与野兽

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	世模一卡通（丝路传说）直充
4	17game一卡通（热血江湖/决战）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	金山一卡通充值（剑侠/封神）
8	网星（魔力/轩辕剑）直充
9	三国群英传游戏卡
10	久游休闲游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com



免费的午餐与最后的晚餐

■北京 韦良军

编者按： 2005的年末本来有点波澜不惊，11月24日，盛大网络宣布近况不佳的《梦幻国度》免费运营，一度被当作年末免费游戏浪潮里不起眼的插曲。没想到在接下去不到一周的时间内，盛大相继宣布将自己旗下的《热血传奇》和《传奇世界》（以下均简称为《传奇》）永久免费。一时间，几大网游论坛及游戏群里灌满了谈论《传奇》免费的汪洋大水。在本期“记者视点”中，司马平安已经对此表达了自己的观点。下面，我们将请到一位《传奇》的资深玩家，从玩家的角度谈谈自己的看法。这位玩家坦然地告诉我，盛大是一家公司，一切以经济利益为中心。世上没有免费的午餐，现在盛大偏偏给了玩家这样的“午餐”。不管此举是否匪夷所思，最后玩家自己的选择才是最重要的。

私服还是官服？这是个问题

纵观《传奇》的辉煌历史，除去让人咋舌的在线人数以及为盛大创造的巨大经济效益，《传奇》的私服数量也是网游界的奇观之一。高经验、高爆率、人人有极品是吸引玩家流向私服的原因之一，再加上防沉迷系统的推动，没有沉迷时间的限制，想怎么玩就怎么玩的私服自然又成了不少玩家的选择。然而《传奇》的精髓在于装备与等级的比拼。光有高等级没有好装备无论在私服还是官服都寸步难行。虽然私服具有官服无法比拟的升级优势，但是私服架设者不是活雷锋，架设私服的目的一样是想在玩家身上赚钱，想要好装备，想要真正意义上的极品一样是要掏钱的。既然同样是掏钱，那么在盛大服务器的稳定优势下，私服的致命缺点便暴露了出来，而且私服也不是被正式承认的服务器，随时有可能被取缔。玩家在私服中的装备、等级等等没任何保障，随时可能化为乌有。相对于私服的不稳定性，盛大的金字招牌明显有保障得多。

现在盛大官服也可以免费玩了，私服免费的优势荡然无存。这种潜在暗处的东西永远只有躲躲藏藏、朝不保夕，而比不上盛大的“光明正大”。正如“传世”官方论坛的玩家loveshe所言：“那些私服末日快到了，玩盛大的至少不会卡吧。就算你私服有快速升级又怎么样呢？反正盛大不收钱，玩家们有的是时间。支持盛大，打击私服！”现在看来，盛大在宣布《传奇》免费前大力宣传自己打击私服的辉煌战果不但意有所指，而且是老谋深算的。

免费了，我们是否少花钱了

盛大免费公告一出，各种各样的玩家从自己的利益出发，在论坛上发表着观点不同的言论，可谓叫好者有之，痛恨者也有之。其实对盛大而言，作为家族玩家也好、职业玩家也好、盗号者也好，我们都是其在线人数的一分子。天下的玩家就那么多，我玩了盛大的《传奇》，就不大可能去玩九城的《魔兽》。现在好了，免费了，玩家也回来了，而且盛大的免费战略还可能吸引那些从没接触过网游的新用户，他们玩网游就可以从盛大开始。看起来很好，盛大又可以比拼在线人数了，免费要的就是人多，人多了机会就多，有了玩家，就有了规模效应。这时候，盛大游戏中的那些收费项目，如闯天关之类的所谓增值服务就可以发生作用了。

据一位“传世”玩家介绍，在《传奇世界》最先进行免费测试的27区，原先是可以进炼狱的，可现在不是付费用户的，除了不能进炼狱，连疲劳系统也关闭了。免费带给广大玩家的肯定是服务项目的减少，并且也意味着以后增值收费项目会越来越多。但也有一

热血传奇 永久免费

1-99区、超级玩家区
现已永久免费

有位玩家说，他在免费第一天毫无准备地来到《热血传奇》的官网，看到如此字样差点被骇到了

部分玩家比较坦然，他们认为，少花钱也能玩游戏，为什么不支持呢？虽然盛大搞了炼狱、天关等特殊收费的地方，但大多数东西在这里都能打出来，因此基本上还是公平的。



直到“传世”也宣布免费，大多数玩家才醒过味儿来


“传世”更新版本的元神分身系统，元神从哪里来？

可话说回来，玩游戏嘛，图的就是一个开心，没有谁愿意花钱找罪受，但《传奇》的主要乐趣还是PK和打装备。PK靠什么？装备、级别、网速。《传奇》永久免费后，除个别收费服务器外，和其他免费游戏一样靠卖装备维生。那好，免费的地方装备爆率给你调到极低，而收费的内容里提高炼狱爆率、天关出极品和高级装备，想PK赢别人，你不来能成吗？而级别嘛，外面练级找不到怪，而要保证级别，傻子也知道在“传世”有两种方法：进炼狱、闯天关，而且12月“传世”更新版本后，推出了一个重要的元神分身系统。元神从哪来？只有进天关才可获得，而且做元神分身任务需要封号，没有封号，你就赶紧冲级去吧。如果你不冲，那就只有等着挨揍，别人分身无数，几个打你一个，你还想有胜算？你还想要有游戏的乐趣？万宇论坛的资深会员“传世乱哄哄”甚至认为：“以后没有分身的46级号，就相当于现在的7级小号，已经没有资格谈游戏了。不花钱玩游戏，你就只有挨打的命，顶多可以上去当小号跟别人聊聊天算了。这个趋势，不久的将来就可以看到。”

所以，你想从游戏中找到乐趣，那么只有花钱一条路。至于是否比收费前花得少，那就要看你对“乐趣”的理解了。

免费了，有事别找我

危害网络游戏发展的几个问题，相信大家也都是耳熟能详了——外挂、私服、盗号、虚拟财产纠纷。这许许多多，使玩家和游戏公司都产生了利益冲突：我被使用外挂的玩家杀了，他的账号被盗了等等。玩家付钱玩游戏，那么游戏运营商就有责任为玩家遭受的盗号损失负责，有责任给玩家一个公平、安全的游戏环境。《传奇》玩家众多，同时也是盗号者的天堂，游戏盗号问题对盛大至少造成了这样几方面的影响：越来越大的客服压力和成本；社会负面报道所产生的声誉损失；因玩家的愤怒和失望导致大量高等级玩家流失，并带动进一步的玩家流失。盛大早就意识到了盗号现象的危害性，但是目前并没有什么非常简便有效的方法可以杜绝这个问题。但现在游戏免费了，没有收钱的游戏你还能有什么太多的要求呢？盛大虽然郑重承诺：价格减了，但是服务和游戏质量不会减。但盛大的公告也特别强调：收费区坚持三无三封原则，无外挂、无刷屏……而免费区可没有说要坚持以上原则哟。

玩家的倾向性

我们来看截至2005年12月4日，17173.com和万宇在线对《传奇》免费进行调查的结果：

关于《热血传奇》永久免费的调查：

1.会玩免费区，要和以前的朋友重新相聚　3259票

2.不会，免费对我影响不大，我已经对游戏死心　2970票

3.从未离开，继续支持下去　791票

4.玩百区收费区　116票

关于《传奇世界》永久免费的调查：

1.会玩免费区，要和以前的朋友重新相聚　3653票

2.不会，免费对我影响不大，我已经对“传世”死心　2092票

3.从未离开，继续支持下去　962票

4.玩88区收费区　132票

从上面的两个调查可以看出，虽然平时大家都在骂《传奇》有多烂、多垃圾，玩《传奇》的“都是农民”，但在盛大做出相应措施后，依然有大量玩家对此进行回应，而且支持的占了多数（分别占58%和69%）。当然，这些口口声声说要回去玩《传奇》的人到最后有多少能坚持下来还无法预料。

免费政策是盛大制定的，而且制定这样的政策，肯定有其更为深层的意义。正如媒体所披露的那样，此次免费是盛大酝酿近半年的结果，而不是穷则思变，给自己留下的最后晚餐。陈天桥对此次游戏免费的评价是：短期内对盛大不利，但从长远来说，对盛大有利。也许到明年这个时候，我们再来看《传奇》的状况就会一清二楚。如果按照调查的态势发展，我们只能说，盛大又赚了！但对玩家来说，钱在我们自己手里，玩还是不玩，钱交还是不交，最终还是各位自己说了算。


想玩好，去收费的百区

EVE Online
浩瀚宇宙的自由枪骑兵

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：国内未定
■游戏状态：欧服收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com

■eve-china.com Tony

虫洞是连接宇宙遥远区域间的时空细管，它可以把平行的宇宙或者婴儿宇宙连接起来，并提供时间旅行的可能性。而黑洞是时空的一个区域，那里引力是如此之强，以至于任何东西，甚至光都不能从该处逃逸出来。

——斯蒂芬·霍金，《时间简史》

EVE Online（下文简称EVE）是一款科幻气息浓郁的网络游戏，它的最大特点是自由度强，游戏的空间和情节具有无限开放性。在游戏中，玩家可以学习不同种族的技能、尝试驾驶各种飞船、与其他玩家自由贸易。你可以做一个在星际中猎杀海盗的游侠，也可以成为一名控制着上千人规模军团的领袖；昨天你还是一名善于空间突袭的战士，今天也可以改变志愿做一个操纵市场的商人。在这里你不会被游戏规则所约束，EVE给你的只有真实与自由。相信玩过此款游戏的玩家对这一点一定深有体会。

科幻的游戏背景

EVE的故事发生在数千年后的未来，因人口过度膨胀，地球已不能满足人类生存的需要，于是开始了第一次大规模的星际迁移。人类利用虫洞向其它星系扩张，其中一个虫洞就叫做"EVE"（游戏开发者承认，这是他们一拍脑袋想出来的名字），它稳定地连接着一个巨大的恒星系统，对于人类来说，它充满了未知、挑战与希望。现在，经过游戏中的科学家们200年的探索与研究，EVE即将对全人类（现实玩家）开放了。在这里，你将拥有自己的宇宙飞船，驾驶着它在星系里冒险、进行贸易和战斗，然后从其中获得经验值来提升自身的技能，赚得的金钱则可用来购买飞船的升级设备。

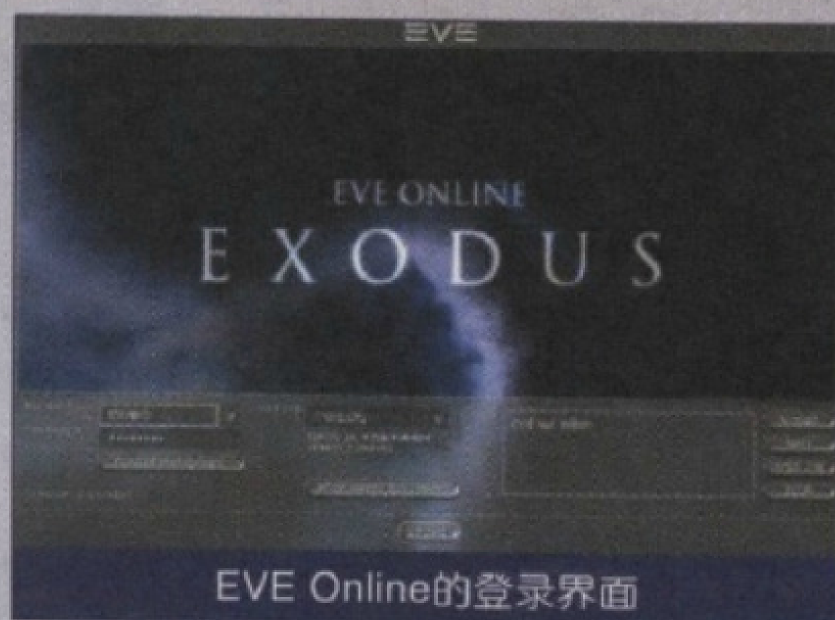
新颖的技能系统

在EVE中，玩家共有5种属性。在创建新角色时，玩家可以选择初始职业，职业不同，各个属性的初始分配点数也不同，初始的基本技能也不同——除此之外，各职业间没有任何鸿沟。当然，玩家也可以自由分配初始属性点。

而技能则是游戏的核心概念——开某种飞船、使用某种武器、做某种贸易、开发某种产品都需要相应技能。除了基本技能外，其余的技能都通过购买技能书进行训练后学会。每一技能都有对应的属性设定，分为主要属性和次要属性，相应的属性越高，训练这项技能所需的时间就越短。有些技能则需要你已经学会其它某些技能。不过，角色的属性本身可以通过对应的"学习技能"（Learning Skills）逐步提高，因此优先训练学习技能，提高角色属性可以大幅度缩短后续技能的学习时间。游戏还提供了"植入插件"（Implant），使用该物品可以立即提高角色属性，缩短训练时间。但一个账号只允许一个角色在训练一项技能时使用。

交易系统，模拟现实

如果说EVE的技能系统是其最突出的特色，那么其完善的经济体系和

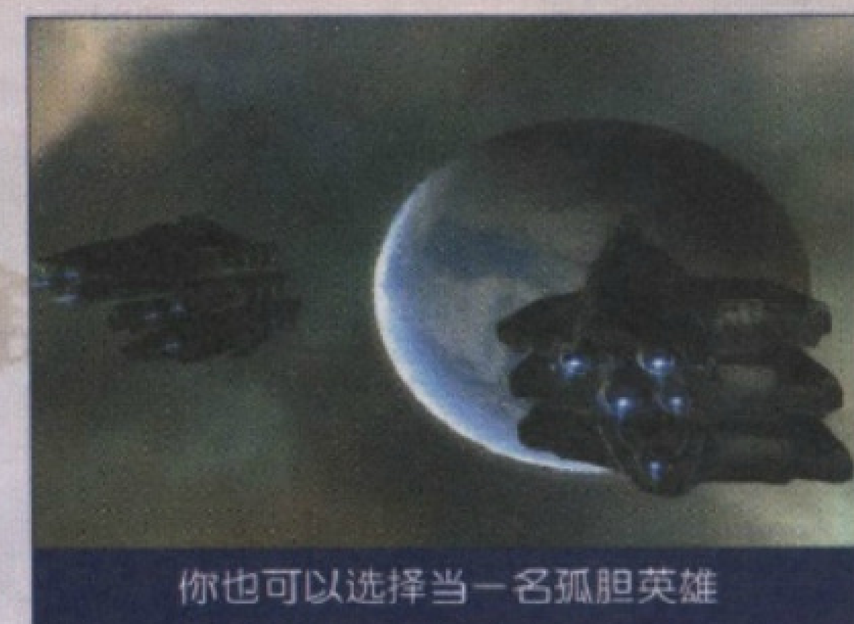


EVE Online的登录界面


选择你想要的种族

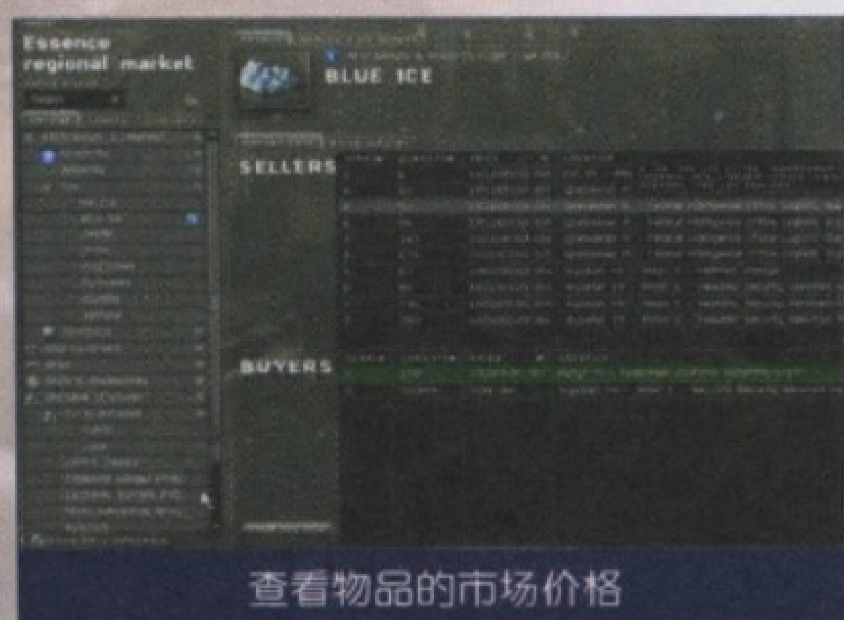
交易平台是其第二个亮点。EVE的市场运行完全按照现实世界的规则，每个角色有一个功能强大的电子钱包（Wallet），在这里可以查看和管理角色的所有交易记录、账单、买卖订单等信息。

EVE的交易系统分为站内交易、市场交易和契约交易3种形式。站内交易是最简单易行的交易方式——在同一个站内停靠的玩家可以直接进行个人交易，无需任何复杂操作，拖放物品到交易框并提出报价，双方都达成一致即可完成交易。适合单个玩家之间的交易或物品传送，保密性强，没有任何风险。

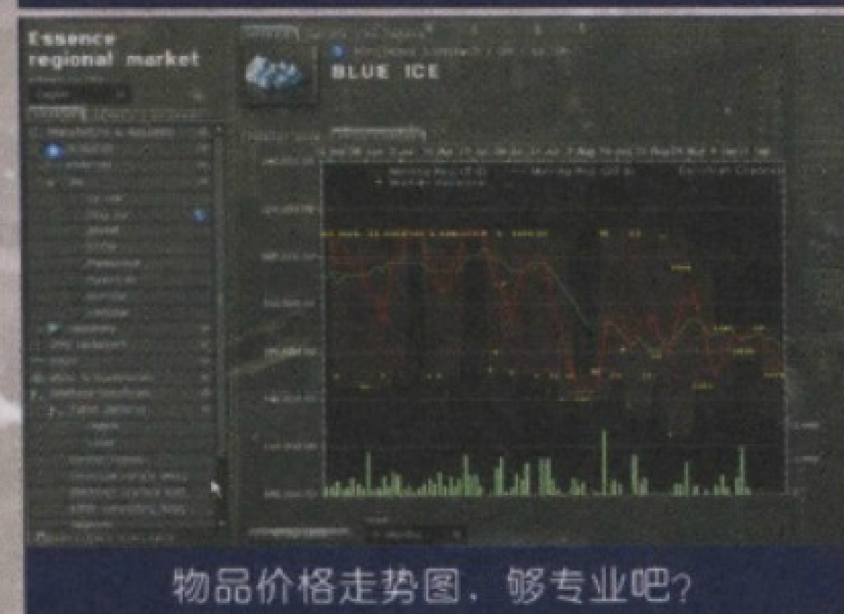

你也可以选择当一名孤胆英雄


《红月升起》的最新游戏画面

市场则是一个自由广阔的交易平台，玩家在这里可以自由定价、查看和买卖物品。适合大规模的公开交易，主要通过订单（Order）来完成。此外，市场也是细心的玩家发财致富的好地方。玩家可以通过市场随时随地地查询商品价格、供货量、需求量、交易时限、货物所在地、当前距离等各种详细信息，观察商品的每日交易量、每日平均价、5日价格均线、20日价格均线等等项目，然后利用某些特殊商业技能（如远程物品买卖）在短期内即可坐拥富可敌国的财富。事实上，EVE的经济贸易系统已经基本具备了股票市场交易的雏形，这意味游戏中具有浓郁的策略成分。

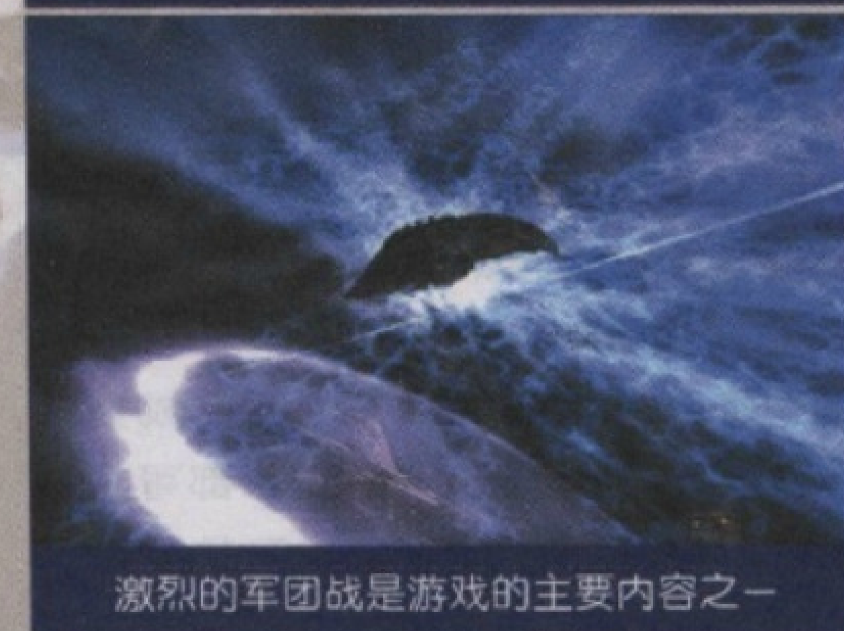


查看物品的市场价格



物品价格走势图，够专业吧？

契约交易则是最有特色的交易形式，它指的是玩家将自己的某些物品（单个或多种物品打包）托管给系统，提出一个出售总价格，然后系统会将这些物品锁定并且设定一个时限，有兴趣的玩家可以选择购买该契约并得到全部物品。有一些玩家会在契约里面将一些不值钱的东西以很高的价格出售，所以在交易时一定要检查清楚交易物，不要只是看介绍，以避免上当。这种骗人的行为在游戏中是“不违法”的——如同真实世界的假冒伪劣一样，EVE里的欺诈和被欺诈本身就是游戏的乐趣之一，所以各位玩家在交易时就得多多小心了。


激烈的军团战是游戏的主要内容之一

军团，生存之本

EVE最核心的设计理念就是玩家互动，这一点不仅体现在经济系统上，更体现在玩家之间的对抗上。整个EVE世界里，最稳定的团体单位是军团（Corporation），军团的首领称为CEO，作为军团的所有者和创建人，负责整个军团的管理和运营。其下属设有人事、财务、安全、生产、贸易、矿务、审计等多个部门作为整个军团的运营职能单位，每个部门对应的有其总监（Director）及下属。每个军团有自己独立的资产管理体系，军团成员可以共享军团公有的装备、船只、武器等所有物。玩家刚进入游戏时就能选择加入某个军团，在拥有足够的技能后，就可以自行创建某个军团并招募新的成员。在军团实力比较弱时，军团首领可以加入某个联盟，获得来自联盟的保护和支援，在实力较强以后，可以随时脱离联盟。当然，如果你想做个孤胆游侠无拘无束地畅游太空也未尝不可。

EVE世界的秩序则完全由军团之间的经济、贸易、军事、外交互动行为所制定，不受任何其他限制。而每名玩家在军团中的所作所为也会影响到事态的发展：你可以作为一名忠实的下属，为团队的发展尽心尽责；也可以投机取巧，衍生贪污、叛逃、间谍等行为。游戏中的军团经常因为某个担任重要职务的玩家携带重要物资叛逃到另一个军团而发动大规模战争。EVE并不是理想主义者的乌托邦，如果你不能学会面对现实的话，在这个游戏里你也无法很好地生存下去。牢记这一点，你才能真正体会游戏的乐趣所在。

关于资料片

EVE的最新资料片《红月升起》（EVE Online: Red Moon Rising）已经在2005年12月发布，它以免费的形式向所有EVE玩家提供。在资料片中，玩家可以选择加入新的亚洲血统，新增的航空母舰、攻击机和泰坦战舰都是令人畏惧的战舰，玩家还可以利用它们追击非法破坏自己飞船的玩家。采矿者将会拥有新的设备、交通工具和技能……总的来说，资料片还是令人十分期待的。

EVE到本文截稿时止还没有公布在中国大陆地区的正式运营商，但据信一家资深国内运营商已经基本拿到了游戏的代理权，也许在2006年年初，国内玩家就可以体会到EVE的魅力了。目前，有意的玩家可以先到欧服申请14天免费帐号提前体验（申请地址：https://secure.eve-online.com/ft/?aid=100615）。P

■类型：在线角色扮演　■制作：火石软件　■运营：光通通信
■游戏状态：2005年12月9日封闭内测　■官方网站：http://www.hero108.com

《水浒Q传》第109位有缘人

■北京 CocoChanel

《水浒Q传》，顾名思义，是一款以中国古典文学四大名著之一的《水浒传》为背景的Q版2D网络游戏。清新亮丽的画风、轻松诙谐的对白和简单有趣的系统让这款游戏有望成为新生代绿色网游中的一匹黑马。

第109位有缘人

《水浒Q传》的剧情虽然以名著为基础，但根据游戏的特性增添了几分神话色彩。朝中奸恶高俅原是蜃妖所化，通晓妖法魔道，弄得民不聊生。原著中的108条好汉将“转职”成为天神女娲的“天庭108将”，被派往凡间解救芸芸众生。而各位玩家，则作为女娲娘娘继108将之后亲选的“有缘人”，在剑客、术士、武师、道士和医生这五大职业中做出选择，当玩家升到10级后就可以接受女娲娘娘御令，踏上解救天下众生之路。

开始冒险

现在，你可以慢慢游历《水浒Q传》的手绘世界了，春意盎然的清河县、秋风瑟瑟的黄泥岗、繁华大气的应天府、皓月当空的虎头峰……在细腻的2D场景中探索，碰上志同道合的朋友可以结拜为兄弟，遇到盖世大侠可以请他收你为徒，若遇红颜知己更要好好把握了哟——游戏提供了近百个聊天表情和几十种肢体动作，可不要吝啬使用它们。同时，也别忘了完成女娲娘娘所托付的重任，这才是各位玩家在水浒世界里冒险的主旨。此外，还有大量支线任务等待玩家去接受挑战，例如闻名遐迩的武松打虎等等，可让涉世不久的新人玩家快速成长。如果你走江湖的盘缠不够花了，就多做做打工任务吧；或者自行摆摊，在水浒世界里成为一名精明的商人。

拉帮结派

行走江湖久了也会生腻，这时何不停下脚步，选一处山清水秀之地打造自己的个性家园呢？当玩家等级达到20级时，就可以在游戏中购买房屋，并且可以根据个人喜好设计屋内的摆设和装饰。大功告成之后，玩家不但拥有了一处属于自己的小天地，还可以邀请好友一同开个派对，狂欢一夜。此外，家园还具有一些独特的功能，比如恢复功能、寄存功能，储存一些功能型的家具，这些设置都将让玩家在游戏中事半功倍。

除了打造家园，实力充足的玩家还可以在游戏中建立帮派，招募志同道合的战友，打下一片属于自己的山头，做一个真正的英雄好汉，名留青史。一名玩家等级达到35时方可建立帮派，不过10级时即可申请加入。帮派的经营需要所有帮派成员团结一致的努力，无论是山寨攻打、帮派战，还是团体任务，没有设计周全的战略和成员的同心协力是无法获得成功的。

还可以养宠物

每名玩家可在游戏中领养一只宠物，作为你冒险的良伴，它将永远伴随你左右，并在需要时给予帮助。但各位玩家也切不可疏忽了宠物的喂养，它将关系到宠物4个属性的发展——仪态、气质、形体和聪慧。通过不同的喂养方式，每只宠物长大后的样貌也有很大差别。宠物的取得方面，野外遇到的怪物大部分是可以捕捉的，捉到它们可以使其成为自己的召唤兽，召唤兽可以通过宠物技能的学习进行培养，无论是宠物的进阶、合成技能，还是驯养、炼化技能，都可帮玩家打造一个真正属于自己的完美召唤兽。P


《水浒Q传》中5个可爱的职业


华丽的战斗技能——冰殛霜华


每位玩家都将有温馨的小家

■类型：在线竞速 ■制作：久游网/北京永航科技 ■运营：久游网
■游戏状态：2006年第一季度内测 ■官方网站：未定

《疯狂卡丁车》卡通赛车新品



■安徽 牙牙

左脚刹车，右脚油门，跑道飞驰，随性改装，安全时尚，费用高昂……相信各位玩家都知道笔者说的是什么了？对！这就是最近几年比较盛行的卡丁车运动。卡丁车确实很好玩，但其投入的费用也不是一般人想玩就玩得了的。现在，久游网即将推出一款叫《疯狂卡丁车》的网络游戏，相信会吸引相当多年轻卡丁车迷的目光。

上道之人需取照

玩家在游戏开始会接受一个小培训，内容很简单，很轻松就能拿到驾照，其实这是一个新手教程，可以让玩家尽快进入游戏状态。但是不要以为拿上驾照就完了，从官方资料来看，驾照系统贯穿游戏始终，其实它是一个变相的任务系统，可以让玩家熟悉各阶段游戏。笔者觉得如果游戏设计者够体贴，那么任务完成后或许会奖励玩家一些在商店买不到的稀有商品。

玩的就是改车

卡丁车的一大特点就是可以改装，在游戏中也不例外。例如，初级玩家可以使用80cc的引擎，那么速度只有60公里/小时；进阶可以更换为90cc的引擎来获得100公里/小时的速度；高阶可以使用100cc的引擎，达到卡丁车的高速150公里/小时来体验急速飞车的刺激。确实在卡丁车的世界中，低速和高速是完全不一样的感觉，这是游戏模拟现实的一个例子。不过，在现实卡丁车场中的改装是相当有限的，而在《疯狂卡丁车》中，不光是引擎，包括轮胎、排气管，各位玩家都可以在游戏的商店中购买和更换，提高自己卡丁车的性能。

特殊的道具

《疯狂卡丁车》是一款卡通风格的竞速游戏，这就决定了它不但提供精彩刺激的速度竞技，还提供了许多趣味十足的道具。光是车技超群不一定能获得比赛的胜利，还要正确、熟练地运用道具才能出类拔萃。如游戏中的飞弹道具，就是用来轰炸对手的，可以让对方的车速降低很多。还有防御盾道具，不用说一定是用来抵御对手攻击、提高自身防御的。还有一些很有趣的道具，比如西瓜皮、白云一朵、机油等等，大家猜猜看这些都是做什么用的呢？

宠物也飚车

《疯狂卡丁车》是目前唯一一个带有宠物设计的竞速类网游。官方的资料中对宠物的作用卖了一个大大的关子，笔者个人认为宠物首先是起到美化作用的，毕竟一款卡通游戏中宠物这样的“标准配置”怎么能缺呢。此外，游戏中设计有针对宠物的道具，如各种不同的衣服、食物等，因此宠物系统将是玩家在游戏中的一大消费点。宠物的相关设计将贯穿在游戏的各个方面，使游戏成为以赛车为主、宠物为辅的“标准”卡通风格游戏。

作为一款卡通游戏，其中的角色自然是卡通界的巨星了，有飞侠鼠、趴趴熊、兔宝宝等角色可供玩家选择。从角色来看，游戏是针对年龄层较低的玩家和女性玩家的。此外游戏中有许多景观独特的赛道，玩家可以穿越滨海都市、神秘丛林、刺激的熔岩洞等风格各异的赛道，领略奇异醉人的风光，可惜篇幅有限，无法在这里一一描述。相信游戏中的轻松和快乐会感染你，我们赛场上见吧！


果然是很卡通的赛车


绚丽的海滨夜景


城市赛道，很难看清前方的路



■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：二次封测 ■官方网站：http://dt.163.com

《大唐》百花宫入门指引

■北京 暖晴

在《大唐》一测中，玩家对于比较热门的少林派、寒冰门和蜀山剑派等分析得比较详细，官网也有不少详尽攻略，在此就不赘述了。笔者今天要为大家介绍的，是女性玩家们玩《大唐》的首选门派——神秘莫测的百花宫。

加入门派

游戏的初期较为简单，做完新手任务后可以轻松升到10级，这时候就可以拜师了。回到新手村找驿卒（147,223），让他把玩家送到百花宫。进入百花宫后直走，找到NPC段晴芳（315,331）对话会接到任务。她会要求玩家去宫外打赤蝎，取3朵情花。取到情花后，收起武器与她对话就可以入师门了。刚刚拜入师门时，玩家与普通新人并无实质区别，需要学习门派技能才能成为真正的百花宫弟子。在地图中找到NPC唐蝶衣（316,375），她负责教授技能。玩家要根据自己的技能点和级别来确定自己当前要学习的相应技能（要注意的是，后期的部分技能要求先前的某个技能达到一定等级后才能学习）。

技能分析

百花典：被动技能，增加角色毒伤、生命和内力。个人认为这一技能需要再加，加早加多了浪费。

夜花：被动技能，增加身法值、攻击命中、防御闪躲和逃跑成功率，是每次加技能时优先加的技能，能加多高就加多高。

柳叶开：刀系技能，增加攻击、毒伤都一般，但可以和百花舞组成第一个连招——御刀诀，前期靠它升级。

百花舞：刀系技能，增加攻击、毒伤较高，用处和柳叶开相似。

兰馨散：刀系技能，增加攻击一般，增加毒伤较低。

蝶影刺：刀系技能，增加攻击最高，增加毒伤最高，是5项基础攻击技能中最强的。

花月残：刀系技能，增加攻击、毒伤很低，加阴抗的辅助技能“斗雪红屏”和加血上限的“帝女身”需要该技能到一定级别。



主动技能之一——柳叶开

斗雪红屏：主动技能，增加阴抗，需要蝶影刺和花月残到一定级别。

千叶体：被动技能，增加防御，需要兰馨散和蝶影刺到一定级别。

帝女身：被动技能，增加生命，但涨幅很小，不建议多加。需要百花舞、蝶影刺和花月残到一定级别。



出招和招式名一样漂亮的百花舞

罗浮通脉：主动技能，增加防御，需要百花舞、兰馨散到一定级别。这个技能现在被官方减弱，如果有能力加就加。

御刀诀：需要柳叶开和百花舞组成，增加攻击、毒伤一般，是前期练级的基本技能，该技能到3级封顶。

绿纹御刀诀：需要柳叶开和兰馨散10级以上，增加攻击较高，增加毒伤较低，虽然表面上看增加的攻击较高，但它的两个基础技能增加的攻击都比较低，实际伤害并不高，只是攻击速度较快。



兰馨散，绿纹御刀诀的基础招式

红影御刀诀：需要柳叶开和蝶影刺10级以上，增加攻击一般，增加毒伤较高，虽然表面上增加的攻击不高，但其基础技能蝶影刺是5项基本技能里最强的，使这个连招实际造成的伤害要比绿纹的高一些，但攻击速度较绿纹慢。

《大唐》对于招式的应用，可以用某几个技能组成新招式，有几率出现附加效果，如增加攻击、增加伤害等。由以上技能可见，虽然《大唐》人物没有属性点加，但却不影响大家走个性化路线，可以通过被动技能的练级来调节人物的属性。

■类型：在线角色扮演 ■制作：目标软件 ■运营：目标在线
■游戏状态：2005年12月15日内测 ■官方网站：http://www.fodonline.com

《傲世Online》内测版新系统解说

■北京 巍巍

由目标软件开发和运营的三国题材网络游戏《傲世Online》已于2005年年末正式开始了内测。这款游戏由于种种原因，推迟了半年时间才重新与广大玩家见面。但是这半年目标也没有闲着，对游戏的结构、系统重新进行了修改，现在呈现给玩家的内测版可以说是大不一样了。

骑马战斗： 三国乱世，怎能没有马上战斗？此次内测版本中将开放极具吸引力的骑马战斗功能。骑着心爱的宝驹在战场上纵横驰骋是件多么令人热血沸腾的事情！不过要注意的是，并不是玩家的所有技能都适合在马上施放，而且不同职业在马上战斗的表现也会有些许的差异。

傲世斩： 这是一个类似单机动作游戏的技能。《傲世Online》中的每个角色都有一个隐藏属性——激将值。处于战斗中的角色可以激发潜能，继而进入激将状态。角色处于激将状态时可在短时间内将自己手中的兵器变成"傲世状态"，此时武器的杀伤力大幅度增加，而这时用武器杀死敌人称为"傲世斩"。不过在傲世斩状态下，虽然玩家攻击力大幅度上升，但装备的损耗也会比平时增多。

灵魂系统： 现在，玩家可以在巫祭后裔那里购买具备吸魂能力的瓷罐。在战斗时，当玩家对一名没有中收集效果的怪物施放一个持续10秒的收集效果时，如果在持续时间内该怪物被打死，玩家可以收集到这个怪物的灵魂。灵魂罐分为几种，存满灵魂的灵魂罐有的可以换取宝石，有的可以用来回收属性点，有的可以用来回收技能点。

拯救系统： 为了增加游戏的趣味性，现在游戏增加了拯救系统，这是一个类似其他游戏中开宝箱的特殊设计。游戏中现在设计了很多NPC，他们都受到邪恶势力的囚禁，正等待玩家前去解救。当玩家发现这类NPC时，只需点击相应NPC他们就会获救，同时会随机掉落物品奖励玩家。

声望： 新开放的声望系统可以反映出玩家被当前游戏所认可的社会地位。声望可以通过做任务、进入当前服务器的各种排行榜、结交好友等方式获得。由于现在接受某些任务、组建军团和全场景大喊等功能都需要一定的声望，所以它是等级和金钱之外，玩家十分重要的一笔无形财富。

套装： 《傲世Online》此次内测开放了套装，主要获取途径是野外的Boss。目前还不清楚具体各职业套装的详情，但可以肯定的是各种套装的组件个数各不相同，功能上也差异很大。和许多游戏类似的是，套装的属性是隐藏的，装备几件就显示几件的隐藏属性，只有当一套套装所有组件全部装备后，此套装的所有隐藏属性才会被激活。


弓手俯视百胜营


女侠技能"霆电千袭"


女侠的马上技能

值得注意的是，《傲世Online》中还设计了规模庞大的地下城。目前我们还不清楚具体的内部构造，只知道包括灵光殿、天驹苑、黄泉阪、员瑰宫等场景，而其中的Boss则包括商鞅、蒙恬等著名人物。神秘的秦国地宫将向所有的玩家敞开……

■类型：在线角色扮演 ■制作：香港智傲 ■运营：卓奥科技
■游戏状态：2005年11月15日公测 ■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn

《少林传奇》新开放系统特色介绍

■北京 索尼克

《少林传奇》在2005年年末进入公测阶段后，将陆续开放新的游戏系统，其中引人瞩目的是其中的“少林十八铜人”（转职）和“少林三十六房”（帮会战）两个系统，这两个系统大陆运营商的介绍不是很多，许多玩家不太清楚它们的具体设计和玩法，现在结合游戏开发团队放出的资料对这两个系统做进一步的介绍。

少林十八铜人

“少林十八铜人”是少林寺重要的考验关卡，它不仅守护着少林的武学命脉，更严格审核少林绝技修炼者的资格。也就是说，在游戏中能闯过十八铜人阵的少林弟子，才有机会见识到更精深的少林绝技。十八铜人阵是一个变相的转职系统，玩家过关之后等于完成二转，具有学习更强武学的资格。游戏中每个宗派将以精修方式进行分类，让玩家选择新的二转头衔。二转后，各职业都可以获得一套主动攻击技能。此外，原本游戏中一人最多只能学10套武学，闯过铜人阵后修德提高，将新增5套武学的修炼。

虽然说十八铜人阵向俗家弟子开放了，但这并不意味着随便一位玩家就可以挑战，十八铜人阵原则上开放给45级以上的玩家，玩法上采用闯关的模式，玩家可重复闯关，游戏过程强调组队闯关的合作性。闯铜人阵的玩家可在少林寺后山的大铜人下与NPC交谈传入铜人阵内。阵内首先有地、水、火、风各主题铜人阵，对应四宗，玩家从中央大厅进入各阵，每通过一个主题铜人阵，就能得到一项证明。但是这里比较苛刻的是，中间任一关挑战失败，都要从头开始。主题铜人阵挑战结束后回到中央大厅，找到一位镇守NPC，将主题铜人阵取得的信物交给他，玩家将被传送到最终的四宗合一中央铜人阵（即空堂）。

成功闯过十八铜人阵后，NPC将把整队玩家传至藏经阁。藏经阁中藏有书柜，桌上、柜上有以书为外观的NPC，点取之后得到相应的秘笈，最后找到堂主僧弘忍，可以听他解释秘笈的使用效果，以及由他将玩家传出藏经阁，结束挑战。

少林三十六房

少林三十六房和上述闯关模式不同，是玩家对玩家的挑战系统。它建立在帮派的基础上，将以帮派为单位进行每一房的争夺。三十六房由己方帮派的玩家担任主持，每房有其独特的镇房武学（玩家占领某房，则自动拥有该房武学，如该房易主，则武学自动被回收），并设有各自不同的NPC，可以制造每房独有的物品，如锤子、毒镖、强化卷等对战斗有所帮助的道具，玩家还可自由设计关卡，给其他进行挑战的玩家设置障碍。

三十六房的挑战日期是由系统决定的，但房的拥有者，可以自由指定该日内的挑战时间。有意挑战的帮会可以在守房人处登记（别忘了，还要交登记费……），并以系统公告的形式正式发布消息，在登记时间内，挑战帮会可以取消本次挑战。有意思的是，如果有多个挑战队伍，则要通过一场附加赛决出唯一的挑战名额。获得挑战权的队伍有5分钟准备时间，然后就正式和房主所在的队伍开战了。规则很简单，房内守方及攻方可自由组队（不组队也可以），相互PK至房内只剩一方人员即自动获胜；打到争夺时间结束，双方皆有“幸存者”则房内剩余最多人员的一方获胜。

最后要说明的是，房可以通过资金和特殊道具的捐献升级，升级后的房所能使用的怪物等级和镇房武学的等级都能得到相应的提升。而对挑战者来说，或许“先下手为强”才是三十六房争夺的至理名言。


挑战风主题铜人阵——风堂　连过4关才能进入空堂　空堂挑战过后将被传往藏经阁

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：2005年11月25日公测 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》主线任务难点攻略

■北京 寒江雪

我们都知道，《完美世界》里的主线任务（又叫修真任务）是一条穿插着故事情节的长长任务链，它可以改变玩家的修真等级，影响到技能学习的转职任务也贯穿其中。笔者将自己做过的主线任务整理如下，希望能给大家一点帮助。


公测的新职业——羽芒


灵虚乍现任务要杀9个骷髅


向隐者交任务提升修真等级

1.灵虚乍现（要求等级9、声望10）。找自己族里资格最老的NPC（隐者、真人之类的）接任务，内容为干掉9个骷髅。完成任务后修真等级首次得到提升，元气上限提高到99，释放更多的技能。

2.天地和合（要求等级19、声望25）。再去找前述任务的NPC，接到找芝人和芝马的任务。人族杀雪野狼、妖族杀蜂针刺猬、羽族杀硬皮恐兽有机会掉芝人，再通过采集药材得到芝马。完成任务后修真级别提升到“和合”。

3.“将军的期待”系列任务（要求等级21）。前往祖龙城，找到城南大殿里的将军夏风，他希望玩家证明自己的实力。任务分4步：按照将军的提示去西门找到守卫小七；接到去城外杀15只邪恶树皮的任务；找将军接任务，去西郊外杀15只白眼狼和中山狼；去西郊狼的附近杀15只厚土龙蛭。回来交差完成该系列任务。

4.“矿场之战”系列任务（要求等级24）。夏风将军说，在断弓山矿场附近发生了一些事，赶去一看，原来是矿场附近有许多怪物大肆破坏。这里基本上要将所有怪物杀个遍，最后要杀死咆齿以及15只山狼战士与地鬼哨兵，注意咆齿等级较高。

5.“荒陵幽客”系列任务。这一任务的要点是向长老寻求清除周围怨气的对策，按他指点到城南镜湖居找到通幽客，首先要替他从附近的妖牛哨兵身上抢10件妖牛护符，之后要从摩天崖东侧的石吼战士身上拿回10件石吼护符，最后找到怨气的罪魁——摩天崖西侧的魅妖。魅妖身边带着不少随从，不过小心一点并不难对付。

6.元婴初结（要求等级29、声望65）。找到城南的不悔真人，首先要替他杀镜湖居南边的长腿毒蛛，然后去英雄冢消灭修行失败的方青子。此任务可以组队完成。

7.“天泪之城”系列任务（要求等级31）。飞上悬空的天泪城，找长老对话，了解到一本书《天泪之城》，和长老身边的天城隐士对话，得知要杀15只掠天翼龙。这是这个任务的难点，要小心的是那些飞龙中间夹杂的40级龙。

8.“怨灵兽”系列任务。回到祖龙城，与长老对话后得知有七大怨灵兽入侵完美世界大陆，而玩家第一只要杀死的，就是出没在英雄冢与兰若寺之间的冥狼之王。这个家伙实力着实了得，还是组队杀敌为好。

9.“空冥”系列任务（要求等级39、声望130以上）。前往天泪城，找洞冥仙长继续主线情节。注意要被杀死一次之后才能得到下一步任务指引。

10.“新的使命”系列任务。修真到“空冥”后，在祖龙城长老和禹王鼎山上的阿飞处分别接到杀第二只怨灵兽“冥牛之王”与第三只怨灵兽“冥鼠之王”的任务。

11.“履霜”系列任务（要求等级49）。洞冥仙长的徒弟因为走火入魔险些道行全废，仙长想收集一些珍惜药材帮徒弟疗伤。这里要杀3个Boss，其中虎千军在飞鹰堡西、狮千军在飞鹰堡东、龙千军在飞鹰堡北。任务完成后修真级别提升到“履霜”。

12.“最后的天劫”系列任务（要求等级59）。照长老提示，在飞鹰堡南方一棵大树旁杀掉冥虎之王，然后去禹王鼎处的天劫谷，杀死紫貘、蕴象、牵脊、貙豸、饕餮5只神兽。带上海量的药品，组上尽量多的玩家上阵吧。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》黑翼之巢各职业指南（上）

■北京 黑色圣石

黑翼之巢（Blackwing's Lair，简称BWL）是《魔兽世界》迄今为止最难的团队副本，到截稿时止，国内服务器上能成功完成这个副本的公会还不到10个。当然，关于黑翼之巢各个Boss的花招和打法许多网站上已经有相关资料可查了，但对于各个职业在黑翼之巢中需要扮演的角色和需要注意的问题，还没有比较完整的总结和建议，本文将针对各个职业提供一份简单的备忘录。

在开始具体介绍前，我们首先对BWL的8个Boss按照惯例进行编号，分别是1.狂野的拉格佐尔（Razorgore the Untamed）、2.堕落的瓦拉斯塔兹（Vaelastrasz the Corrupt），3.勒什雷尔（Broodlord Lashlayer），4.费尔默（Firemaw），5.埃博诺克（Ebonroc），6.弗莱格尔（Flamegor），7.克洛玛古斯（Chromaggus），8.奈法利安（Nefarian），今后仅以编号称呼各Boss。

战士

对1时，联盟战士和部落战士的责任不同，联盟战士需要负责放兽人战士的风筝，而部落战士则由于萨满地缚图腾风筝的存在应该负责杀黑翼法师。控制Boss的两个战士注意用宏提示切换。注意在第一阶段战士可以根据目标是战士还是法师灵活切换武器和姿态，龙蛋喷光后Boss打法就和MC那些Boss没什么区别了，MT顶住，其他人伤害即可。对2时，战士必须形成坦克链，通过伤害统计的排名和预先安排破甲等技能的使用确保仇恨关系。Boss血量从30%开始，因此很快就可以开始斩杀，最好安排3T或4T开始使用斩杀，方便仇恨控制。对3时，全体战士靠墙，拿到仇恨的就是MT，注意Boss不吃嘲讽，所以其他人要不断破甲积累仇恨。对4时，MT不能移动，拉稳仇恨的关键是2T必须在Boss使用击飞前嘲讽抢仇恨。一般用2战士为一组2T，防止Boss击飞后仍然处于被嘲讽状态。对5时，除了按照4的打法背靠墙并安排2T组抢击飞外，还要安排3名战士为MT，每次Boss对其中一人使用Debuff后另外两人立刻用嘲讽抢当前目标。对6时，只需要注意2T组按时抢击飞即可。对7时，有时光流逝则需要换MT，如果没有则可以单MT顶到底，预先要计划好。注意无时光流逝时，2T必须从一开始就要有建立仇恨的概念。对8时，第一阶段优先杀多彩和蓝色龙兽；第二阶段联盟可以依靠矮人牧师的防恐惧结界抵挡恐惧，部落就只能靠萨满的图腾。如果战士和牧师装备够好，可以尝试切狂暴抵挡恐惧。另外2T要负责吃-75%治疗效果的暗影烈焰；第三阶段，除了MT外的战士用群嘲


BWL首战，拉格佐尔房间的风筝


风筝结束后，拉格佐尔只是小菜一碟

配合法师吸引怪物并定怪，方便AOE。总体而言，战士在BWL中的挑战是最沉重的，大部分Boss都对战士的操作提出了很高要求。

法师

对1时，法师必须用宏在最短时间内将新刷的黑翼战士变羊，方便放风筝，同时提供DPS配合盗贼杀法师。另外联盟法师可以给战士放风筝的黑翼战士补一发冰弹使其减速，减轻战士的压力。对2时，法师可以选择Boss腰侧的位置奥爆，或者在靠近房间入口的方位放奥弹，如果中了燃烧就火力全开12秒后跑去死吧。对3时，法师一定要注意不能OT，基本上就是挤在墙角，5秒攻击一次Boss，同时用AOE消灭拉来的小怪。对4时，要利用墙角作掩护，加火盾后用奥弹攻击。注意积累的DOT达到一定程度后就要躲回墙后休息，等待Debuff消失。注意成为Boss目标时使用冰箱。对5时，法师同样要控制仇恨，而且绝对不能OT。Boss生命降到60%左右时可以送死一次，然后等待圣骑士或萨满战斗复活。对6的打法与4和5差不多，可以稍稍增加一些攻击力。对7时，为Tank配的法师专心解诅咒，尽量吃时光流逝，但要注意躲AOE。其他法师注意Boss的抗性变化，用针对系的法术可以造成正常3倍以上的伤害。参考伤害统计，在不OT的基础上多输出伤害吧。对8时，第一阶段用AOE消灭蓝龙和彩龙外的其他龙兽；第二阶段注意远离治疗职业，防备被点名，Boss生命降到25%时开始留魔力，准备AOE复活的骨头；第三阶段法师以冰环定住战士嘲讽到一起的怪，然后AOE。注意打8整个过程中法师不会得到多少治疗，尽量多自己吃药吧。

牧师

对1时，第一阶段牧师尽量不参加战斗，多战斗复活；第二阶段就是专心治疗了，关键是保住MT。对2时，牧师要在开战前给自己队伍的成员上盾，战斗开始后牧师主要负责治疗全队受到的AOE伤害以及给中炸弹的人加盾，防止他们死亡导致炸弹提前爆炸。另外MT组的牧师要注意确保2T的生命。对3时，各组牧师除了专职监视本队战士的HP外，也要负责为MT刷快速治疗，必须通过MTT插件观察Boss的目标确定当前谁是MT。对4时，不论是MT治疗组还是抢仇恨的2T组都必须用治疗链，尽量保证Tank生命为满。专门安排牧师在Boss暗影攻击前给Tank上盾。由于4的战斗比较长，且攻击减MT仇恨，需要安排牧师分批送死清仇恨。对5时，3个抢Debuff后仇恨的战士都应该指定治疗，注意暗影烈焰和击飞时加盾，整体打法类似4。对6的打法与对4和5差不多，治疗者要求甚至更低。对7时，MT的牧师必须吃时光流逝以减少仇恨。注意boss生命低于20%后用沙漏解除青铜，要确保治疗。对8时，第一阶段只要尽量保证不死人就行了；第二阶段牧师要注意解除魔法，矮人牧师给MT加防恐惧结界。如果是牧师职业被叫到，则立刻停止治疗，让其他治疗职业接手。如果是战士被叫到，则需要加大治疗量，以免战士被秒；第三阶段保证MT不倒即可。整个BWL中牧师都需要注意仇恨控制，计算治疗量是基本功。


对勒什雷尔时藏身的墙角

盗贼


对瓦拉斯塔兹，DPS组站墙角!

对1时，盗贼主要的任务是第一阶段协助法师杀黑翼法师，第二阶段注意不要OT就行。对2时，注意不要让自己的仇恨超过战士，因为红龙精华带来的精力无限，盗贼一定要注意控制攻击力，佯攻必须不断用。一般开战40～50秒消失一次，然后就可以全力攻击了。匕首贼在这里依靠技能可以发挥更强的DPS输出能力。对3时，毫无疑问优先让加了隐藏大师的贼负责拆陷阱，包括Boss附近的两个。如果还有多的贼，可以在火焰冲击的间隔期间上前靠近Boss攻击，注意使用MTT插件，一旦被Boss瞄准就立刻消失。对4时，贼要注意不要抢MT和2T组的仇恨，佯攻和消失该用就用，尤其是消失，最好在开战2分钟左右主动用一次。对5和6的要求和对4差不多。对7时，盗贼必须注意躲避AOE和诅咒，尤其是青铜诅咒，必须第一时间用沙漏解。时光流逝一定要中，而其他AE则要通过插件报警提前10秒左右退远躲避。对8时，第一阶段盗贼主要杀无法用AOE消灭的蓝龙和多彩龙；第二阶段主要看运气，一旦被叫到，立刻喝阴影吸收药水吧。到Boss剩22%生命时准备炸弹AOE，消灭那些复活的龙骷髅；第三阶段没什么特别打法，输出DPS而已，注意不要OT。

猎人

对1时，第一阶段放龙人的风筝，注意豹守别用，保留驱散射击救命，因为猎人几乎肯定会被旁边的怪物误伤；第二阶段猎人的工作就是制造DPS，注意不要OT。对2时，猎人就是全心全意制造伤害，基本上没有OT的可能。对3时，沿路不管小怪，对Boss只要注意120秒装死，使用普通射击即可。对4时，猎人的位置基本与法师相同，注意身上的Debuff累计伤害达到一定程度时退回来装死，等Debuff结束再继续战斗。对5的打法与4相似。对6时，猎人的任务就是释放宁静射击。由于宁静的冷却是24秒，最好安排四五个猎人用宏提醒施展宁静射击。对7时，猎人使用宁静射击必须考虑AOE和时光流逝问题，最好专门安排一个猎人负责解AOE前的狂暴，要注意此人释放宁静射击后应该立刻装死。对8时，第一阶段多使用震荡射击给小怪减速；第二阶段站在修理机器人旁边战斗，一旦被叫到立刻修理，另外还要负责清萨满被控制时插的图腾；第三阶段Boss接近20%生命前准备好炸弹AOE。总体而言，猎人在BWL里和在MC里一样是DPS的主力。P

（感谢二区毁灭之锤服务器Warriors of Wonder公会提供部分插图。更多《魔兽世界》资讯，请查阅《魔兽世界》数据查询站http://wow.popsoft.com）

和梁宇聊《飚车》

■本刊记者 小虾



游戏ID：eaF1BEAM 爱好：电脑、赛车
居住地：四川自贡 职业：学生
主要荣誉：保持多个城市任务纪录，获得S3月度冠军两个，代表车队参加《飚车》9月份车队比赛获第三名和第一名，代表车队参加10月份F1极限之旅比赛获第一名，目前进入《飚车》第二届中韩对抗赛第五轮匹克冠军赛韩国总决赛个人赛前四名。

也许我们该羡慕这位17岁的学生，“小小年纪”成为《飚车》中数一数二的高手，并且在多项比赛中取得优异成绩。梁宇展示给记者的成绩中似乎只有一个“1”字：弯曲草地排名第1、飘雪草地排名第1、雪映霓虹排名第1……任何高手之路都和辛勤的努力分不开的，让我们来认识这位《飚车》高手吧。

小虾：请问当初是怎么玩上《飚车》的，是因为一直喜欢玩赛车游戏么？

梁宇：我对改装车很有兴趣，想买一辆真车来改装，可是没有那个经济条件，所以一般在赛车游戏里过过改装车的瘾。后来在网上看到《飚车》也可以改装赛车，就玩上了。我从小喜欢赛车，也玩过不同游戏平台上的赛车游戏，应该说NFS给了我一定帮助，不过更多的还是归功于《F1挑战赛》系列。

小虾：嗯，那么有NFS等游戏的底子，玩《飚车》是否能好上手一点？你觉得它们手感差别大吗？

梁宇：个人感觉，NFS系列的物理特性和《飚车》差不多，NFS控制方面稍比《飚车》难一些，真实度NFS要高于《飚车》，但是《飚车》作为一个网络赛车游戏来说，能做到现在这样已经不错了。

小虾：你在《飚车》里水平提高很快，有什么秘诀？

梁宇：熟悉赛车游戏，熟悉赛道。

小虾：后来怎么想到去参赛呢？是因为很容易就跑第一？

梁宇：我当初只是觉得好玩，毕竟这是网游，与别人一起比赛非常刺激。后来由于官方组织了一些车队比赛，我就代表车队参加了。

小虾：说说现在的比赛吧，觉得中韩选手有差别么？

梁宇：这个还是有的，因为韩国那边比我们先玩上2年左右，经验上多一些，跑车的方法也有些不同。

小虾：嗯，能不能给想成为高手的玩家一点开车技巧和忠告？

梁宇：过弯时一定要注意细节，这样能保持更高的车速，进弯前一定要选择好刹车点，做到快进快出，走线方式一定是外内外。如果想跑出更好的成绩就需要大家不断练习，找到过弯的最佳速度。

小虾：好的，预测一下自己在中韩对抗赛上的成绩？

梁宇：我会努力跑好后面的比赛，争取进入总决赛。

梁宇眼中中韩选手的差别

一个区别是，韩国选手跑《飚车》一般是不用刹车的，而是用降档过弯，中国选手一般采用刹车加降档；韩国选手的视角选择也和我们不一样，他们喜欢用移动视角，也就是说，过弯有点带漂移的感觉，中国选手一般采用固定视角和车前视角。不能绝对说这种差别的好坏。降档过弯一般出弯很快，但进弯也是有风险的，车很漂，如果控制不好，就可能直接撞墙或造成走位不准，而刹车加降档保证了稳定性，虽然进弯和出弯稍慢一点，但线路很准。视角方面，可能是大家的个人喜好不同，对比赛影响不是很大。



手握方向盘，尽显专业精神



刷新草地纪录



碰冰F330最快成绩



十色霓虹最快纪录



悬崖追逐获得冠军



城市任务纪录之一

让我们来谱写历史！

WCG 半决赛现场纪实

■本刊记者 Sir William（新加坡报道）

编者按：WCG2005的CS项目是美国的王者3D的天下。由于采用了CS:Source作为比赛版本，参赛的众多强队均缺少相应的练习。但这对于天才云集的3D和加拿大强队EG来说，可能就是例外。令人遗憾的是，这两支队伍过早地相遇在半决赛上，导致本届WCG CSS项目最具含金量的比赛提前上演，而命运女神的橄榄枝更倾向于集勇气、经验和智慧于一身的3D。本期文章由现场记者为广大读者带来半决赛的精彩实况。

Miller

“大家好，我是3D的Miller。过一会我们就要和加拿大队争夺进入决赛的门票了。加拿大队非常强，其中有我在3D俱乐部的队友，才华横溢、个性张扬的shaGuar，还有今年北美最红的新人Jimmy_Lin。现在的3D好手如云，Sievers，这个大块头可能是世界上最好的M4选手；kiM，是我们的队长，他是战术的制订和执行者，也是X3到3D期间我的好伙伴（这里我要奚落一下我在中国的好朋友，《大众软件》的记者Sir William，他在WCG2005报道里“鬼使神差”地漏掉了kiM，而把我作为了X3到3D时代的唯一元老，哈哈，虽然他很喜欢我，但我也要刮他的鼻子）。对了，So和GarozZo，这两个家伙的AWP和我一样棒。尤其是前者，他的M4和Sievers不相上下。Oh No，裁判要我们进场了，待会见。”

shaGuar

“嗯，既然这个家伙一定要我说些什么，那么我就说吧。我认为，Miller和So这两个家伙可是很麻烦的。还有那个整天憨厚地笑着的大块头……嗨，Sievers，你觉得我说的不对吗？待会我不会手软的。我们加拿大队现在缺乏经验，毕竟对于CS:Source，EG是一支年轻的队伍。但我们不会放弃。等着瞧吧。对了，最后是自我介绍，我就是shaGuar。哈哈！”

双方出场阵容





3D：So{urce}、Sievers、Miller、kiM、GarozZo（左）

EG：Tyndale_ca、Lari_ca <3 pBs、Stevensen_ca*<18>、shaGuar**、LiNpotter_ca <3（由于EG队员名字过长，战报只写入主ID）（右）

双方在de_dust2上展开中盘的对决。在上盘的de_inferno，3D以微弱的优势险胜EG，而shaGuar带领的枫叶队经验明显不足，关键时刻缺乏后劲使他们落败。Source版本的dust2在地形细节上发生了大的变化，3D这支世界第一强队又是如何理解这种变化的呢？

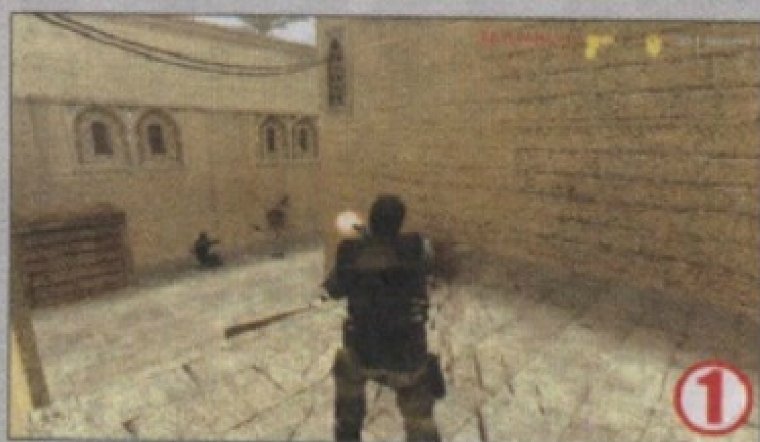


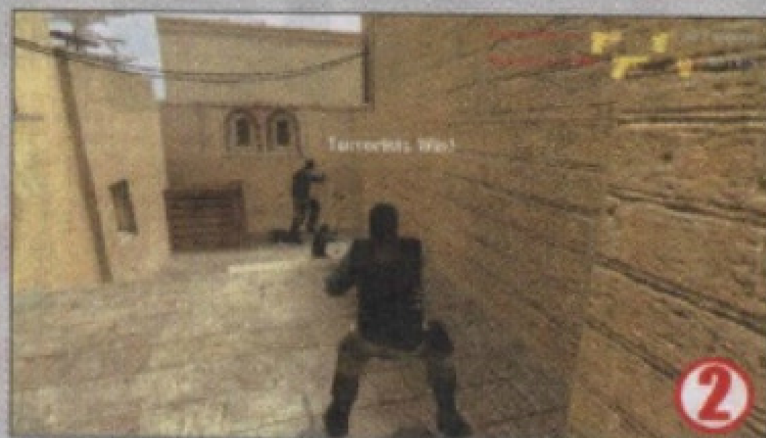


↑EG沉着应对

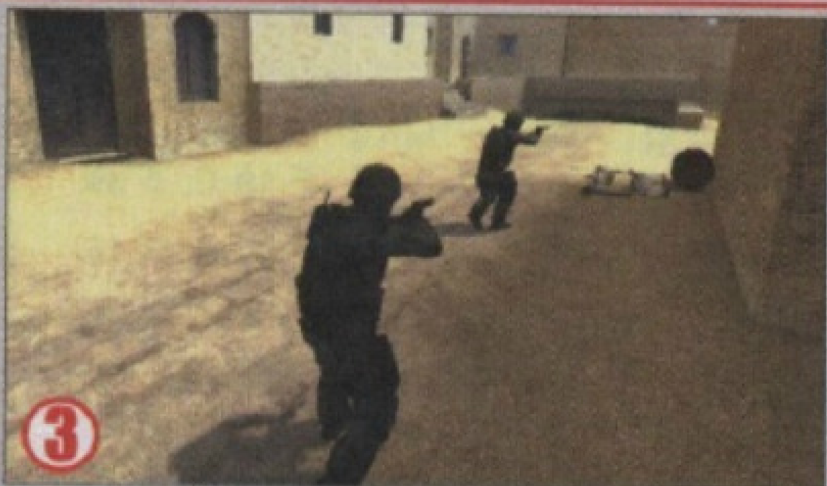
←3D攻势凶猛

上半场：3D充当CT

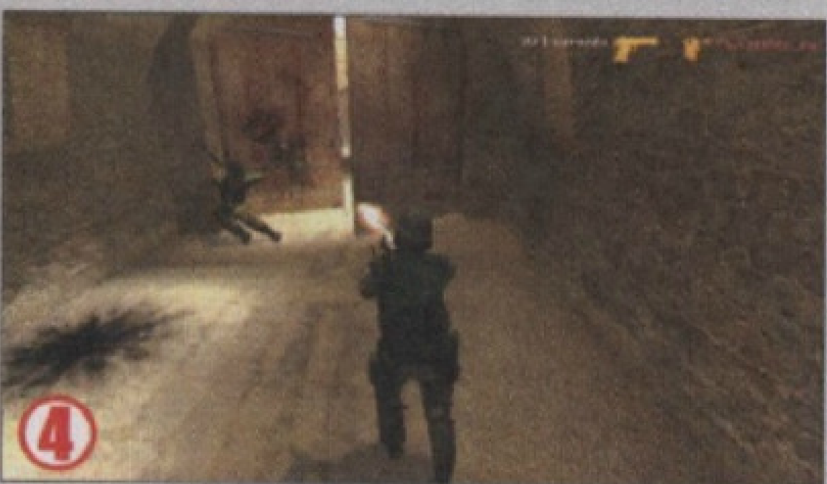




手枪局EG简单在中门骚扰之后，rush加宽的A小道来到了A点。而3D猝不及防，顷刻间折损3人。回援的Sievers和kiM队形拉得过长，没有形成人数上的优势，结果前者被Tyndale打掉，后者死于3名匪徒的围攻。EG获得了非常完美的开局（图01、02）。



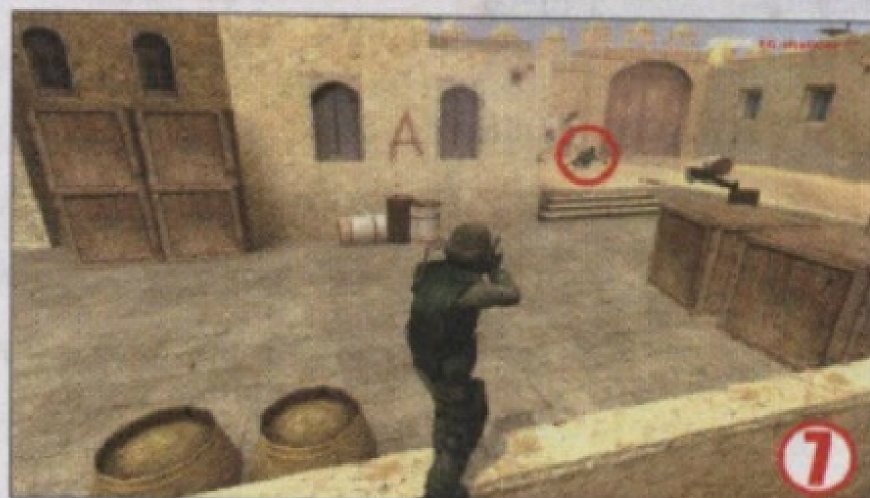
第2局3D的阵形如下：So{urce}和GarozZo在A大道埋伏，结果收获不小，打死了Tyndale并包夹A小道（图03、04）。kiM一个人顶在A点拖延时间，被匪徒主力击毙。而Miller与Sievers清空B点之后，来到A小道与GarozZo会合。但GarozZo在小道刚刚击毙LiNpotter，就被shaGuar打死，Sievers和So{urce}也先后阵亡，此时的Miller站在了命运的隘口，而这位巨人并没有放弃希望。







0:48，Miller沿小道摸进，此时C4刚刚埋设没多久。他准确地先打爆了Stevensen的头（图05）。0:46，Miller在拐角刚一露脸，就不可思议地把远端的Lari脑门凿穿了（图06）。0:39，Miller对shaGuar，后者手上有Galil，他期待听到Miller捡起步枪的声音，可是Miller拿着沙鹰轻捷地出现在他面前（图07）！



Miller拆掉了C4，3D翻盘了！







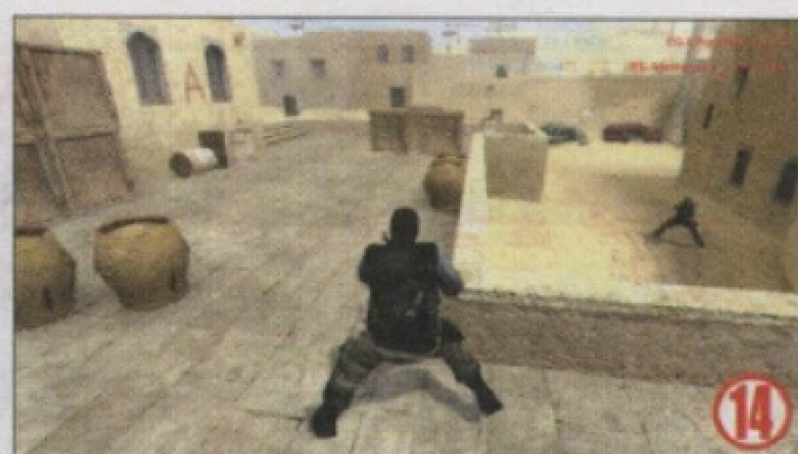
第3局，ECO的匪徒们在中门附近打游击战，却不防So{urce}从A点木门钻了过来。他根据队友的指示，绕到敌人身后，于是一场“踢屁股”话剧上演了（图08、09、10）。



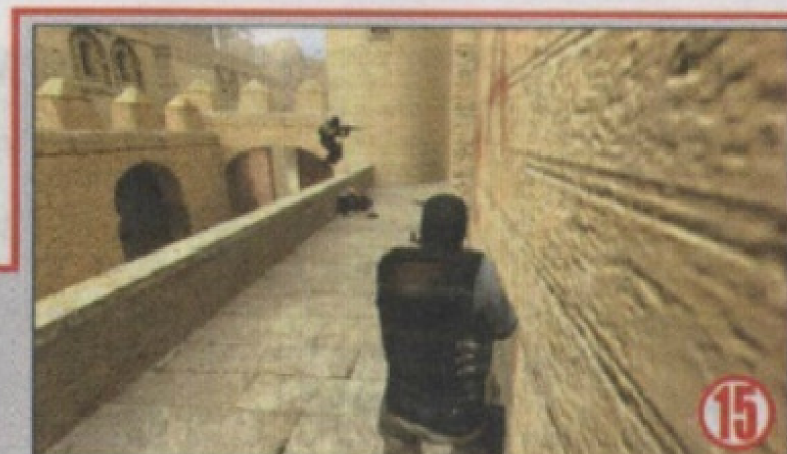


第4局，出人意料，3D只有GarozZo一人手持AWP守在小道，但他反应很快，T的大部队猛攻小道，GarozZo抢先打死了Tyndale（图11），跟着涌上来的3个敢死队员乱枪将他放倒（图12）。同一时间，



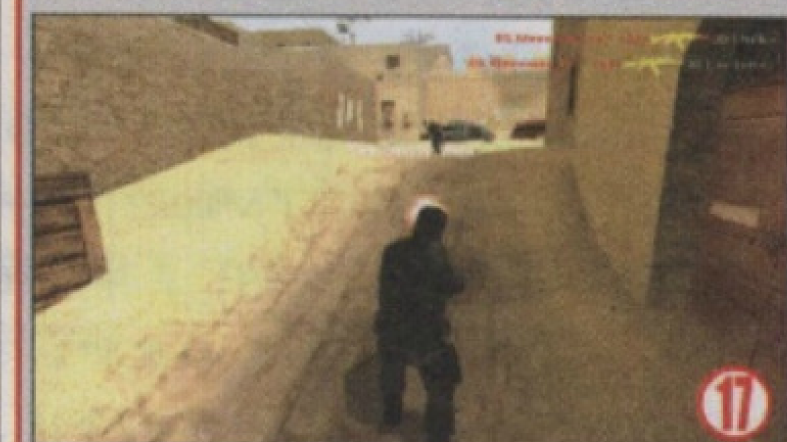


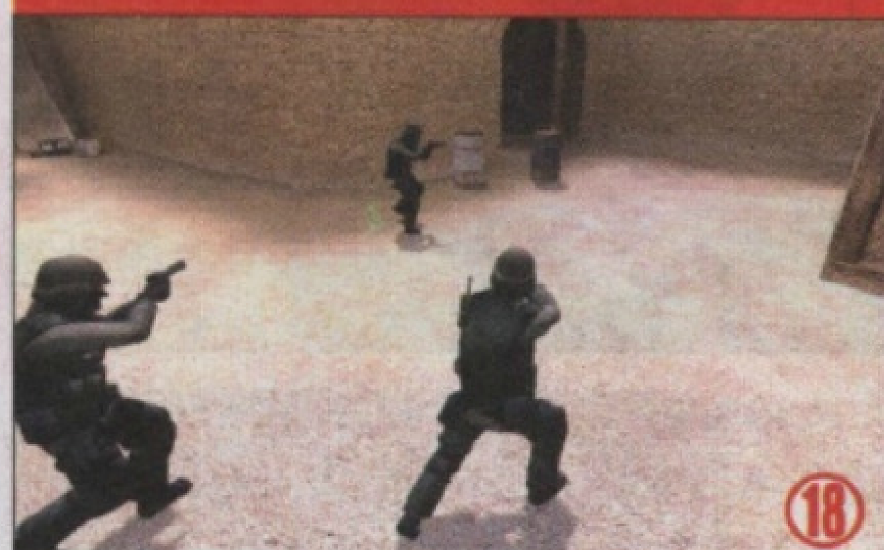
Miller、So{urce}和kiM已经回防到位，在A点形成立体防御（图13、14）。战斗并没持续多久，3D以3：1领先。

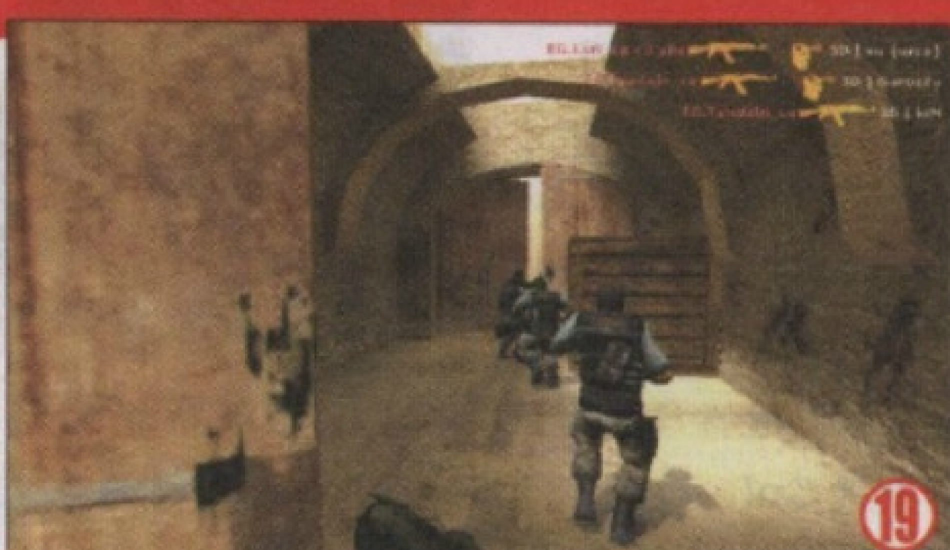


第6局，攒足了资本的EG打出了漂亮的配合。4个匪徒集结在中门附近（图15），不断骚扰门外的Miller和Sievers，GarozZo仍然孤身防守小道，这回又是一换一。Lari为Tyndale报仇后（图16）带领主力冲上了A点。经过一番消耗战，kiM和Sievers被打死，T也只剩下Stevensen。这位加拿大队员神勇地从平台跳到CT基地出口的斜坡，从此处回援的Miller一个照面就被撂倒，随后Stevensen闪电般转身，又将So{urce}击倒在地。EG终于取得了第2分（图17）。





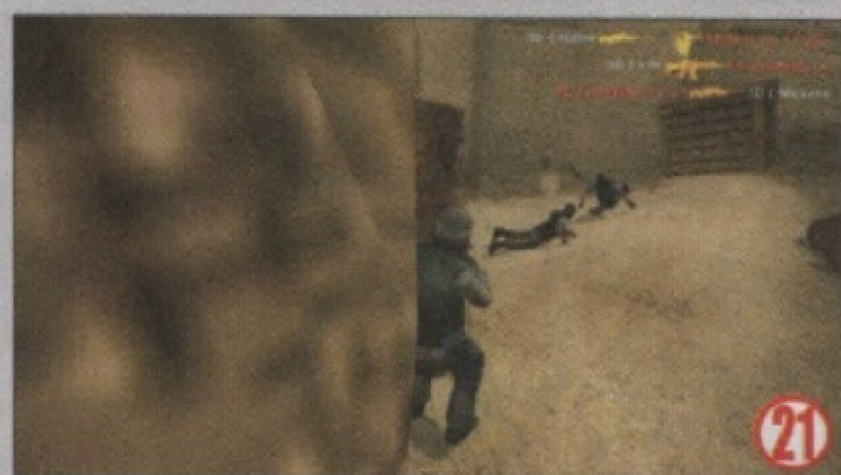


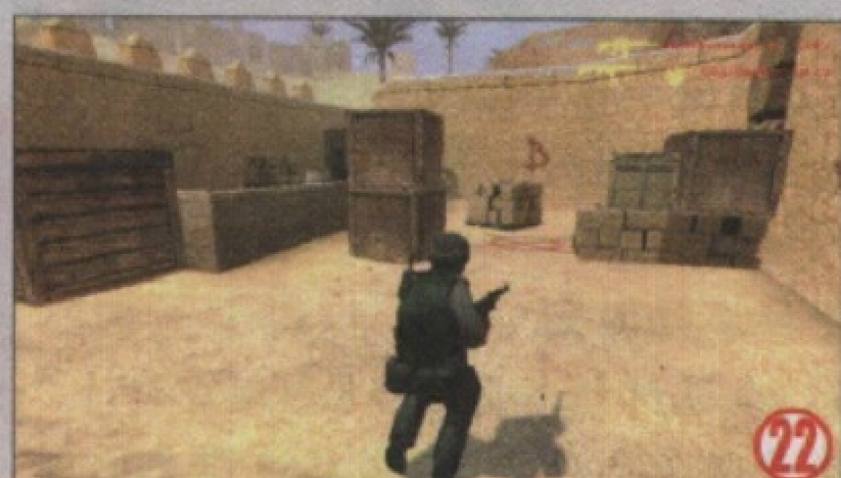


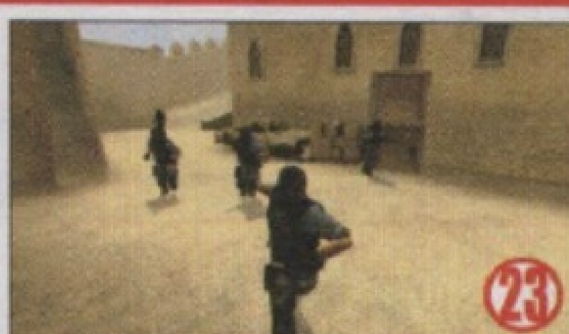
第7局山姆叔叔们被迫ECO（图18），在A点大道，他们遭遇了蜂拥而至的匪徒（图19），3D以5:2领先。

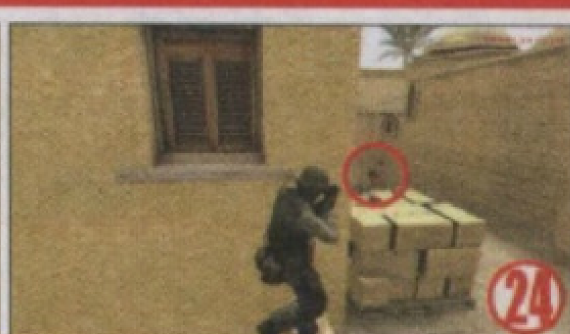


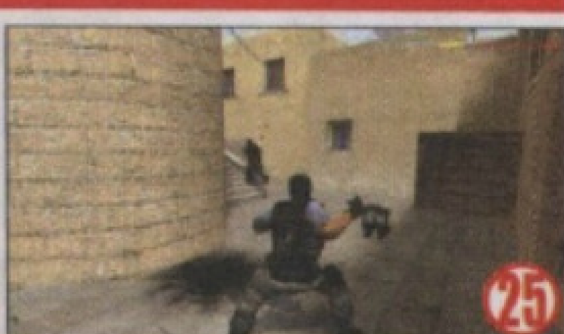
第8局，EG开始尝试夺取中门的占领权，由于他们采用的这套战术极富想象力，加上超强的个人能力，使得东南亚的强队纷纷倒在了枪口下。Tyndale和一名队友蹑手蹑脚地钻了出来（图20），看见外面一望无垠，大喜之下急忙转到B点。结果石头后面、B点木门防暴头盔纷纷耸动，一阵乱射之后（图21），EG的人都成了枪下鬼——从黑通道进攻的队友慢了半拍，尽管打死了Sievers，但很快被kiM和So{urce}料理了（图22）。

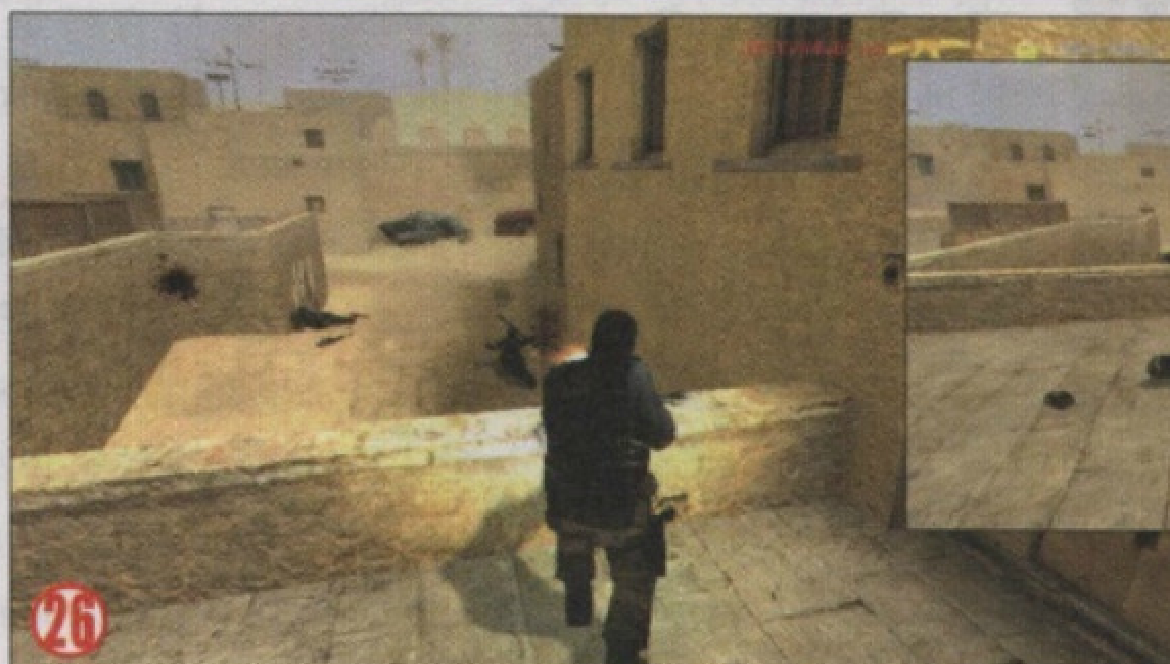










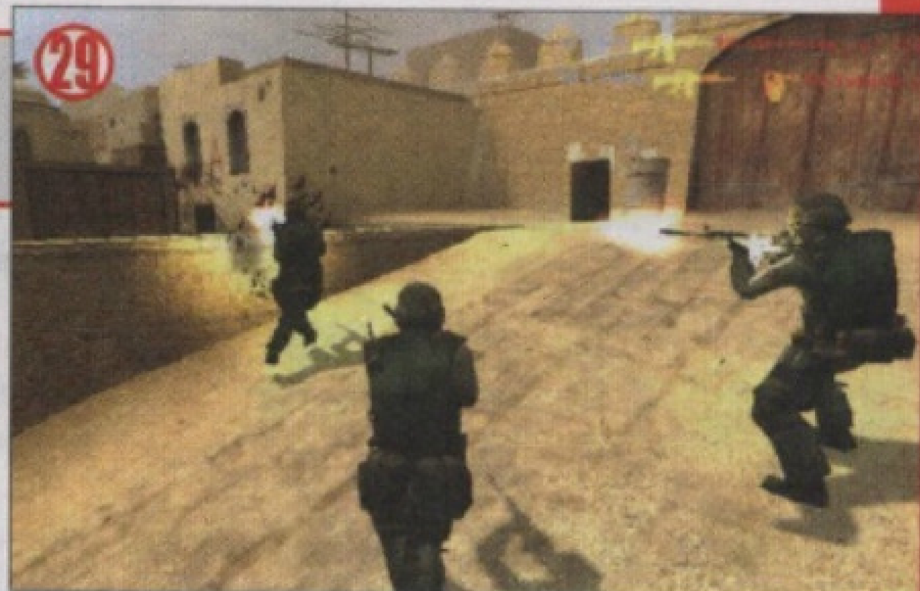






第9局，由shaGuar打头，一群悍匪大踏步攻向小道（图23），3D仍然以双AWP防守。GarozZo还是一换一（图24），但是T改变了主意，没在中门骚扰，全部主力从小道猛冲而上（图25、26、27），一下子就变成了群殴。双方卯足了劲，寸土必争，随后Sievers将残匪消灭（图28）。

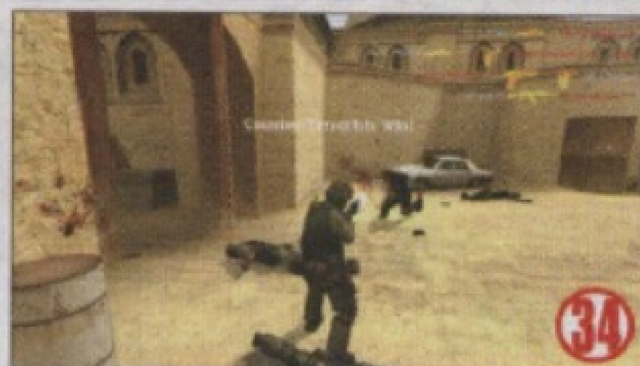
第10局，匪徒ECO，结果A点有3杆M4等着。3D的队员大概很久没有这样豪爽地扫射过对方了（图29）。











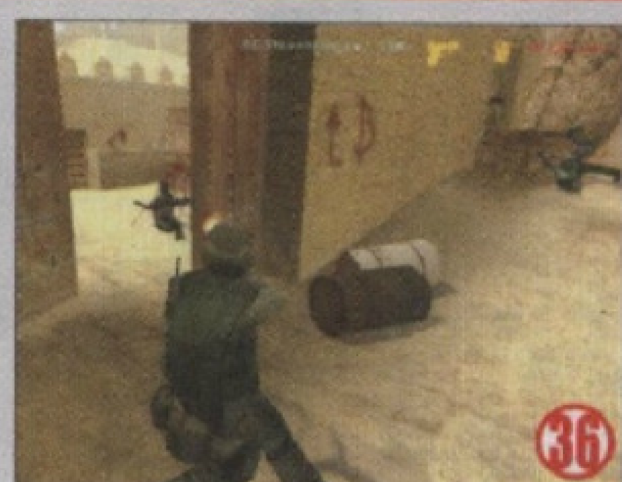


第12局——Miller的AWP现场热卖！各位观众，请仔细观赏那精彩得可以用诗歌颂咏的瞬间吧！首先，Lari（图30）；其次，LiNpotter（图31）；第三，Tyndale（图32）；最后一个Stevensen被他打得飞了起来（图33）！只可惜shaGuar非常有先见之明，避过了Miller的锋芒，并将主角击毙，不过他也被kiM收获了（图34）。半场结束时总比分10：5。

点评：3D的战术新颖而大胆。由于A小道在Source版本下被修正得很宽阔，足以让2～3人的小组配合进攻，CT在此处囤积重兵无疑非常不合适，于是So{urce}、kiM和GarozZo分守A点大道、平台和小道，以准确的单兵杀伤消耗T的战斗力，使得EG每向A点前进一步都十分困难。而重兵夺取中门的战术由于对手是3D，加上配合不甚协调，又不敢冒险采用，因此完全处于劣势。此役证明，Source版本的de_dust2不再是匪徒和AK的天下。

下半场：EG充当CT





第16局，3D有4名主力奔向B点。山姆叔叔没什么前期工作，大大咧咧冲进交火密集区。防守的shaGuar和Lari马上被击毙（图35）。但EG的反扑非常有层次，在威力加强的闪光雷掩护下，Stevensen先后击毙Sievers、Miller和kiM（图36、37）。EG拿下了第二个手枪局，一切看起来似乎很顺利。可谁知道是不是呢？







第17局，关键局！3D购买沙鹰之后，在kiM的指挥下，Sievers、GarozZo和Miller没有静音行走，而是大无畏地杀向A点小道。他们疯了吗？同时So{urce}来到了A大道——难道3D不知道EG已经购买步枪了吗？两路一夹攻，Stevensen马上挨了GarozZo当头一棒，Tyndale随即击毙GarozZo，但Sievers并没有放过他（图38）。这还不算完，So{urce}听着小道的枪声一响，就逼近了平台，默契的行动带来了丰厚的回报——他打破了shaGuar的头（图39）！

3D再次翻盘了！荡气回肠的大捷带来的就是最后的胜利！

点评：3D在A点小道的集团式突击非常可怕，在宽阔的地形上，2人组合加上大威力的沙鹰打头，足以蚕食任何全装备的单兵防守。幕后的最大功臣是So{urce}，他心有灵犀地牵制了EG在A点的防守力量，并将策应的shaGuar击毙，同时发起的双线攻势是3D翻盘的主要原因。

3D可以等着哈萨克斯坦的小弟弟们来挑战了。EG是一块试金石，战胜了他们说明美国队没有理由让冠军旁落。以“巨人”称呼3D当之无愧，他们以无坚不摧的力量写下了历史。

搜狐举办的“2005全国斗神挑战赛”开赛已有一段时间，无数高手的涌现令整个比赛精彩纷呈。在比赛中，妖族力士的流畅操作性成为高手们主要选用的职业，在竞技排行榜上出尽风头。妖族力士能够如此受到玩家的青睐，与其竞技特点及战术是分不开的。

妖族力士血高体高防御中等，攻击刚猛无比，这也决定了其特点是以防守、消耗为主，恰好符合了消耗型打法的精髓。比赛中妖族力士常用的消耗打法是猜准对手出招缝隙，然后猛出手再防守，如此反复，可慢慢消耗掉对手的生命和体力。然而防御的动作有一定的收招硬直时间，对手会使用一些破防技来攻击，这

刀剑ONLINE “斗神”竞技实战分析

■北京 狂神

就要求妖族力士要灵活熟练地使用受身技“不动尊”来闪避。不动尊在使用中可以给自身带来很短的无敌时间，只要合理应用无敌时间就能躲避大部分的攻击，特别是躲避带硬直效果的技能。消耗型打法虽然实用，但并不是妖族力士竞技的全部。多种多样的摔投技是妖族力士的又一大特点。运用不同的摔投技突袭，压制对手又能保证自己的安全，这就是妖族力士值得研究的课题了。下面要介绍的这场实战充分体现了妖族力士竞技的常用战术，希望能给大家带来一点启发。对战双方“我现在是胖子”（以下简称胖子）和“魔×蛮霸”（以下简称蛮霸）都是妖族力士。


裁判一声令下比赛开始

第一局比赛开始，双方开始了很有默契的一打一防，蛮霸冷不防用了一个“伏虎势”（摔投技之一），胖子眼疾手快，使用“不动尊”躲过。接着胖子用一次巧妙的“罗煞三势”加“三环套”（快速突进技能）打到了没有及时防御的蛮霸，抓到了他的破绽，立刻施以连招攻击，蛮霸只能“气爆”（必杀，能震开对手，是被抓破绽后的保命技能）。蛮霸起身后继续稳妥地一打一防，胖子由于破绽将满，一直防御没有出手，被蛮霸的“摔碑手”（摔投技，击倒效果）打中，却刚好破绽满，避免了被连招的命运。蛮霸趁此时机使用了2段的“虎踞龙盘”消除自身破绽（利用对手倒地无法攻击的时间来使用“虎踞龙盘”是所有职业的通用战术之一）。

新一轮的战斗开始，双方的几次摔投技都被对手用“不动尊”躲过，“不动尊”的重要性可见一斑。胖子对自身节奏的把握很好，成功使用“一打一闪”（一打一闪即破绽快满时打一下对手马上闪身，让破绽刚好在闪身过程中凑满）躲过了破绽，蛮霸急于追击，结果自己的破绽也很快满了。此时胖子表现了自身艺高人胆大的一面，在自己破绽还没完全消逝时就连续猛攻防御中的蛮霸，并使用了“虎门投”（摔投技，硬直效果）。蛮霸被对手大胆的攻势打乱了阵脚，中了“虎门投”，被胖子的一套大连招打成重伤！胖子丝毫不给对手喘息的机会，在对手起身瞬间，他的“伏虎势”已经杀到，随后又是一个“金刚重坠”砸晕对手，还好蛮霸及时闪身避开了胖子后面的“释迦掷象”，胖子破绽再满，但是出神入化的“不动尊”操作让对手毫无破绽可抓。此后胖子又充分展现了自己对摔投技的理解，多次使用不同的摔投技，打出了气势，连续3次“摔碑手”的成功使他获得了这局比赛的胜利。

第二局比赛开始，胖子上来就用“金刚重坠”+“摔碑手”的攻击让对手处于劣势，接着胖子不只在对手用摔投技时用“不动尊”，在对拼过程中也频频使用，成功让对手无法摸清他的节奏，并中了“虎门投”。终于胖子抓住对手的一次防御破绽，“伏虎势”“金刚重坠”“释迦掷象”“虎踞龙盘”一气呵成，占尽气势！随后的比赛中蛮霸信心受创，连连失误，最终输掉了整场比赛。


漂亮的正向摔碑手


魔×蛮霸惨遭大连招攻击

综观整场比赛，胖子充分体现了妖族力士的竞技特点，使用的战术又都是妖族力士竞技的常用战术，稳重的一打一防，对受身技使用时机的掌握，出神入化的多种摔投技使用，无不体现妖族力士的竞技风范。其实无论什么职业，了解自己使用职业的特点，再不断练习，都能打出好成绩。祝愿大家在“斗神”中打得愉快，“斗神”宝座将不是梦想！

乾坤一技

新年改版，“乾坤一技”栏目跨入了彩色世界！本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，为了对得起这彩色的版面以及各位辛苦撰写的心得，来稿请附上一幅以上说明性配图，也欢迎完全图解式投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

攻防平衡——PES5的3-2-3-2阵型浅谈

■四川 秦国强

喜爱“实况”的朋友在选择球队的阵型时，一般会在4-4-2和4-3-3中取舍，因为这两种阵型在游戏中是最容易上手和精通的，在现实中也是使用得最多的阵型。不过，下面笔者会给你推荐一种阵型，它会改变你对传统阵型的认识，让你在变阵中感受到新的激情与活力。

记得2004年一本体育杂志曾刊登过他们评选的欧洲明星队，其阵型就是3-2-3-2（编者按：2005年的欧洲金球奖全明星阵容也是3-5-2）。如果你没有看过，不要紧，2004年欧洲杯的希腊神话总知道吧！看看他们当时夺冠的阵型，没错，正是本文要为你介绍的3-2-3-2。那么这个阵型的优势与劣势到底在哪？为什么值得推荐呢？下面听我一一道来。

3-2-3-2中的攻体现在3个前腰身上，他们为前锋提供了强有力的火力支援，相当于把4-4-2中的边前卫的位置向前移，这样可起到很好的压制作用。而前腰也有了更多的边线分球的机会，能在比赛中根据对方后防的阵型灵活地采取下底和中路直塞，让对方的后防兵力吃紧，不得不减少进攻而加强防守。在前场球员的牵制下，后腰的插上也可在对方密集防守中寻求远射的机会（PES5正好加强了远射）。


阵型的基本形态


阵型的防守设定


阵型的球员攻防设定

3-2-3-2中的防体现在双后腰上，虽然只有3名后卫，但双后腰可大大减轻中路防守的压力，让2个边后卫更多地参与边路的防守，必要时还可让2个边前卫回防以减轻对方在边路突破带来的压力。

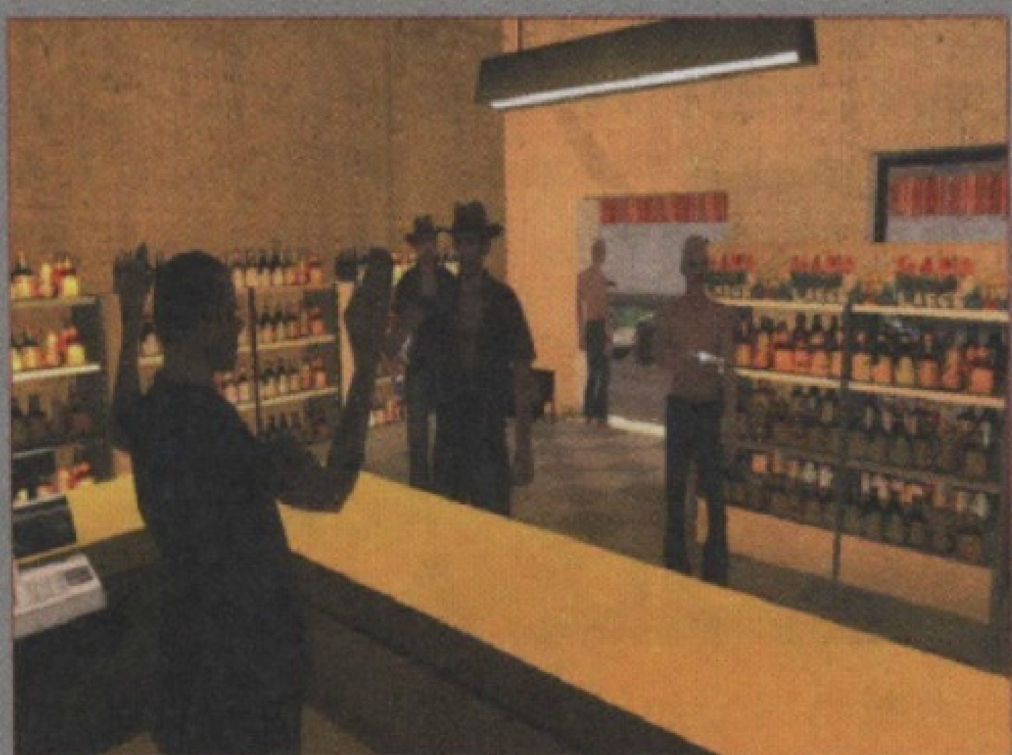
纵观3-2-3-2阵型，你会发现整个阵型中最重要的就是2个后腰，他们起着举足轻重的作用。在防守时，阵型变成5-3-2，在进攻时又变成3-5-2，使得球队在减少一名防守球员去参与进攻的同时，保证后防的稳定，在攻与防之间取得平衡。中场兵力众多是3-2-3-2的最大优势，适合于中路突破或大范围转移等各种战术。无论是初入实况的菜鸟，还是身经百战的老鸟，你在攻防中都会感受到更加流畅有效。

不过，3-2-3-2的阵型也有劣势，这种劣势有时甚至是致命的。首先对2个边前卫要求有良好的体能，才能保证在进攻之余参与防守，从而减轻边路的防守压力，否则一旦被对手在边路突破，无论是用下底传中还是45度斜传对于玩家来说都是致命的一击。对双后腰而言，在身体、平衡、速度、反应以及身高方面都有一定的要求，作为中路的后防屏障，一旦后腰被对方晃过，那么对方将直接面对自己的中后卫，对球门造成极大的威胁，在此建议至少保留一名后腰拖后保护，不参与进攻。而2个边后卫虽然要把精力更多地放在防守上，但如果能适时地插上助攻，为队友创造更多的机会，也是非常重要的，所以对速度和体能都有较高的要求。而作为最后的中后卫，就必须是全面型的球员了，身高、反应、速度、弹跳都要是一流的。所以如果你选择的球队在速度和体能上不能达到上述要求，那么这套阵型就不适合你了。

3-2-3-2阵型推荐球队：巴西、西班牙、日本。

改变传统思维，GTA另类玩法一则

■ 品合实验室 田坏坏



小镇的超市遭受一伙暴力分子的抢劫，你会和Catalina一起开车赶到现场



抢劫之后的暴力分子驾驶四轮摩托扬长而去，你的任务就是追赶并消灭之



过场CG结束后，你会和Catalina坐在一辆四轮摩托上，并准备追赶抢匪

玩家在游戏过程中，通常会陷入某种固定的思维中，比如习惯于根据游戏场景提供的道具、路线来完成游戏，但对于一些自由度较高的游戏而言，改变固定思维模式，往往可创造出别出新意的玩法，下面笔者就以《侠盗猎车手——圣安地列斯》中小镇Small Town Bank的一个任务为例进行图解说明。



这是传统的玩法，通过玩家驾驶追赶抢匪，Catalina在摩托上开枪，并逐个击毙抢匪后完成任务，由于有时间限制，往往玩家不假思索，迎头便追

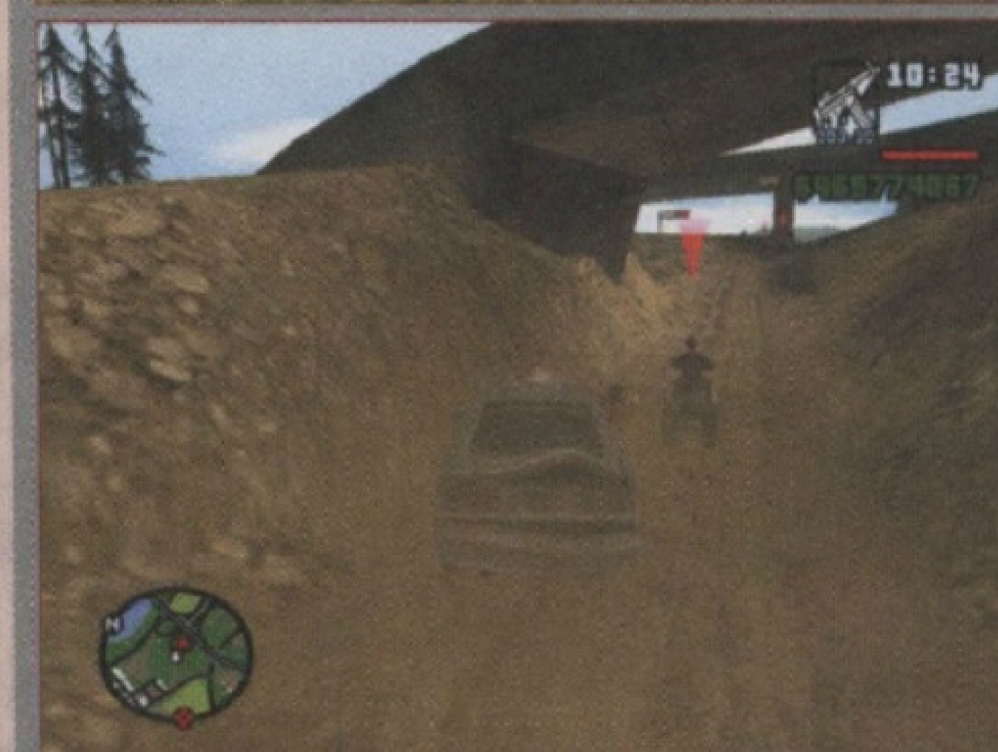
上下分别是笔者以《侠盗猎车手——圣安地列斯》中小镇Small Town Bank的一个任务为例进行图解说明



这是笔者的游戏思维方式——过场CG结束后，先从驾驶的四轮摩托上跳下来，转而把目光投向驾驶而来的汽车旁，该车是玩家自己开来的，就停靠在超市旁



跳上汽车，驾驶汽车同抢匪展开一场追逐赛，无论从安全性、速度而言，汽车都远胜于四轮摩托，当然，还可把抢匪逼到角落中，直接撞倒



Catalina在汽车上同样可开枪，往往只有原定行程的1/3就可结束战斗。改变固定游戏思维模式，往往能收到出人意料的效果

《侠盗猎车手——圣安地列斯》免费护甲

■北京 小山

每次做任务之前都要跑一遍武器店，为了补充护甲。在第一个城市里武器店的位置离记录点很远，去一次要花费一定的时间。其实大可不必，因为有个免费的护甲就在眼前。在CJ的房子门口有一条路，沿着它一直走，当路转向左时不要拐弯，正对着路的方向的两间平房中间有路正好可穿过去，在往前不远来到小墨西哥区（Little Mexico），找到一座有电梯的建筑，从电梯上去，进门后在屋子右边的柜台里面就是护甲。这里的护甲24小时刷新一次，再也不用跑武器店了。

《极品飞车——无间追踪》最终关过关心得

■北京 chen0834

《极品飞车——无间追踪》火爆上市，无数飙车族再度握紧方向盘投身于警匪追逐战之中。近期看到不少朋友为最后一关而郁闷，在此发些小心得供大家参考。首先说一下最后一关的胜利条件是坚持13分钟，撞击35辆警车。

1.速度

这里我发现不少朋友都喜欢拼命加速想甩开警车，其实警车的速度是完全配合你的，你快则他快，你慢则他慢，想在高速路用加速甩开最后的6级警察和天方夜谭没什么区别。所以在警车较少时保持在一个适中的速度是比较划算的，既不至于被拦截也不会车速太快来不及闪避钉刺带，在160KM～210KM/h较好。遇到路障或即将被堵截时再用慢镜看准突破点用N20冲过去。

2.行驶姿态

由于最后6级警察的冲撞和紧贴挤压已到了近于无赖的地步，你的车稍有重心偏移就会被顶到墙上撞个满脸花，如果尾随警车在3辆以上，那么随后而来的包围逮捕几乎就是定律了。所以无论在过弯还是换车道时都尽量不要使用强力滑行之类的大幅重心偏移的技巧，稳扎稳打才是王道。

3.善用追击中断物

在快要撞上追击中断物之前，不妨先减低速度，待身后警车攒了一堆时再开N20疯狂冲刺撞中断物，冲过去后用后视镜看看后面吧，“一杆子打翻一船人”。嘿嘿！

4.时间

能玩到最后一关的相信撞35辆警车不是问题，关键是如何撑过13分钟。假如你身后只有一辆警车时，可带他到那种只有一车道的犄角旮旯破胡同去慢慢谈心。车速降到最低，看看马上就要被他抓住了就往前冲一点，逮捕逃跑的进度栏恢复到中心位置就再停一下，可拖延不少时间。即使迎面来了支援车只要不是SUV照样可开N20冲出去。还有在撞击了追击中断物后，如将身后的尾巴全部一网打尽的话，大可停车“批评一下”他们引擎冒烟污染大气，不必急着上公路，否则又要被新的尾巴盯住受累哦！（PS：撞警车时为避免重心偏移，轻碰即可，别使足全力去“KISS”，效果是一样的）



最后一关的激烈追逐场面（图片由王博提供）



5.巧用右Ctrl

这个新加的慢镜功能为你的1 VS N打下了基础。过路障转急弯用它自不必说，在缠斗时此键亦有妙用。在左或右有坦克般的K9SUV贴住而前有路障时，很难瞄准到路障的薄弱环节去撞。和SUV硬碰硬，又是以卵击石。这个境况下略微减速让SUV超越你半个车身，立即使用慢镜180度掉头，要有节奏地点手刹完成。用车尾将SUV扫开，随后开N20猛冲，如有车迎面冲来再次按右Ctrl看准位置闪过去。如此可利用甩尾的冲击力将SUV送去面壁思过，自身又毫发无损。这个方法有较高难度，不过一旦熟练掌握可将6级警察玩弄于股掌之间。

6.路在何方

曾见我一朋友在最后一关与众警察手抓脚踢连咬带撕浴血奋战达29分钟之久，赏金有960多万，撞击警车117辆，居然因找不到出口前功尽弃（无语），其实在你坚持到5分半钟左右时蜜雅会打电话告诉你出口位置，在地图上以黄色圆圈标出（最后一关大地图无法打开，要边跑边找）。但不要以为到那里就没事了，那里什么都没有，在离那个位置很近的地方有个路口，有两块STOP的路牌，冲进去就是大功告成了。不过，在这个路口有很高几率警察会以两辆SUV+一辆普通警车+钉刺带设置路障来阻拦你，不要摔倒在天堂的门口啊！

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《电影大亨》（The Movies）MOD制作工具集

这是由Peter Molyneux的Lionhead工作室开发的一款策略模拟游戏，其极高的自由度带给玩家一种前所未有的全新体验。游戏将电影制作的整个操作简而化之，让玩家可在较短时间内上手，但设计细致，电影制作的每个步骤无不囊括其中。本MOD制作工具集需要非常专业的计算机知识，包括：①安装.NET FrameWork软件；②游戏贴图需要Photoshop支持DDS文件格式；③游戏的模型利用MOD修改器；④用Pak Poker软件专门提取游戏PAK里面的文件。

《大航海Online》电子百宝书第一版

《极品飞车——无间追踪》（Need for Speed：Most Wanted）免改注册表模拟方式免CD补丁（包括属性修改器6款、通关存档4款、游戏大地图、中英文版序列号生成器）

《黑客帝国》（The Matrix：Path of Neo）模拟方式免CD补丁（包含修改器3款及完全通关档）

《星球大战——前线II》（Star Wars Battlefront II）属性修改器集锦（包括修改器2款及完全通关档）

《龙晶传奇》（Dragonshard）v1.1.4升级档破解版及免CD补丁

《迷城的国度》（日文版）（Xanadu Next Japanese）v1.0.1.2e升级档免CD补丁（附带v1.0.1.2e版修改器）

《恐惧》（F.E.A.R）v1.02升级档免CD补丁

游侠模拟光驱注册表改良器（Securom及Safedisc模式游戏可被Daemon Tools顺利模拟的注册表小工具）（游侠网路郁和knight联合制作）

《侠盗枪手》（Gun）免CD补丁（附带游侠网路郁制作的鼠标指针工具、5项属性修改器）

《黑与白2》（Black and White 2）精华MOD集锦（包括游戏MOD集8款、修改器4款、完全通关档）

问题交流《文明IV》

问：四代里的宗教真多，请问各位宗教是越多越好还是随便找一个固定就好？我搞不清楚其中的影响力以及分别，请比较懂的人分享一下，感谢。

答：有Civics的Free Religion后城市中每多一种宗教，就多增加一个Happy。

但当你设定了State Religion时，可选用Organized Religion、Theocracy、Pacifism等Civics，各自有不同的加成效果。另外，跟其他文明不一样的宗教信仰，会增加仇恨感；而相同时则会增加亲密感。要种田的玩家可好好利用这点。

问：本人使用中国的秦始皇，想要建造“诸葛弩”这种特殊军队，虽然科技发展树已达到了，但是仍然无法生产，看来是iron方面出了问题。据攻略说是指要有60，但不知道其意思是什么。另外，关于进入城市内，可围城市内每一四方块的土地，会有一个圆圈，那是什么意思？

答：问题1，应该是关于铁的生产速度吧。注意有些建筑物有表明双倍速度生产铁、石头之类的原料要求，可能诸葛弩需要60单位的铁。

问题2，圆圈代表你国家的人民正在工作的地方，其数量决定于你的人口数量，在大地图中就可看到。圆圈里的面包代表食物，铁锤代表工作速度，金币代表金钱，数量越多就代表你建设的速度越快（特指城内设施，不包括城外的）。

问：城市数量多少才是最适合的呢？太多的话，维护费用太高，但是不占领城市，又没办法穷兵黩武。

答：城市数目好像越多越好，反正增加的维护费用不及新增城市的资源价值。

问：游戏中要如何直接用钱买部队或盖建筑物？

答：如果是极权政府的话，可用人力来加快生产（按钮就在城市内选择生产单位或建筑物的左面）；如果是全民投票的政府，可用钱来加快生产。

问：请问战斗单位补血的速度是多少？听说，在敌国的文化势力范围内，补血很慢；在自己的文化势力范围内则比较快。那在没有文化势力的范围内呢？在城市内补血会比较快吗？

答：在城市内补血是比较快，如果有了医院就更快了。另外，战斗单位有“医护”技能的话，是可加快其他单位补血速度的（一级同格/二级邻格）。最好练几个这样的单位，可带去攻城用。

永远的洛里特山谷（下）

■北京 天使暂时离开

前文：制造神迹的是人。网络游戏中也不例外。凌云竹的出现，并没有给西番莲带来神在的安全感，反而让她对网络的世界充满了怀疑。究竟事情会是什么样的结局？

公司接到一项大业务，老板将工期定得很死，西番莲和小廖一连5天忙得死去活来。但报酬的诱惑力实在太大——“小廖，你每个月这几天身体比较难受，还是别这么拼命吧。”中午休息时，她和小廖相互问寒问暖。

“多谢了……但14天能挣5万元，那可是人民币啊……”小廖略带疲倦地道了声谢，然后关切地问：“莲莲，瞧你眼圈都黑了，这几天晚上你不是玩游戏太多了吧？”

“该死，哪壶不开提哪壶。”西番莲心里暗暗咒了一句。5天里她每晚都上线，到洛里特山谷去，凌云竹却连鬼影都不见。暗号输得自己都厌烦了，没用，山谷顶层将她拒之门外。估计凌云竹没进入游戏。她耐心地一直耗到凌晨，终于被疲倦和恼怒所取代。爬上床之后，西番莲又觉得说不出的落寞。如果，这是一种迷恋，那绝说不过去。自己连对方是男是女都不知道，迷恋什么？开玩笑，就因为他或她有着自己渴望去了解的内心世界？

一旦这个人不在，自己又感觉很难受。

这不是迷恋，真的不是，只是想去了解。西番莲这样给自己下定义，虚拟的人物是不可能去迷恋的。

下班后，父母察觉到了西番莲的疲态，心疼得不行，费尽心思整治了几样小菜，没想到宝贝女儿食不知味，早早躲回房间去了。

“决定了，今天晚上绝对不上线，好好休息。争取工期内把任务做完——5万元哪！”

口头的诺言很多时候就像空头支票。22点的时候，西番莲按捺不住，打开机器，来到祥和村落的商店里，向玩家“丹丘生”购买虚空果实。

“大小姐，你真是暴富了，4天来你总共买了12颗虚空果实，这可是整整3600金子啊！都转职成功了，还去洛里特山谷干什么呀？”

“少罗嗦，卖就一个字，不卖就俩字，姑奶奶没空和你穷耗。”西番莲鼠标点得“啪啪”响，把金子往丹丘生的口袋里放。

这次行程让西番莲比较满意。暗号输入后5分钟，她再次来到了凌云竹的私人空间。

“我还以为你不在呢。”

“正相反，我每天都在。”

西番莲生气了，“你在？那前几天我发了无数遍暗号，为什么不让我上来？”她像一个受了委屈的小女孩，得到原谅后开始不依不饶，语气上更像在撒娇。可惜撒娇也有不灵光的时候。

“这本来就是我的世界，我不愿意让人进入的时候，谁也不能进入。谁也不能！”凌云竹似乎一下子没有了以往的矜持。

“……你那么大脾气干什么……”受到惊吓的倒是西番莲，她变得小心翼翼起来。

“我每天只是自己呆在这里，没招谁惹谁，偶尔还好心帮助别人。有人几句话居然就想让我付出更多！难道我在游戏里清静一会、享受一会也有错吗？”凌云竹打字的速度不亚于西番莲，更让人惊讶的是，话里没有了以往的莫测高深，更多的是一种愤懑。

女猎手沉默了，两人就这么僵持着。

“对不起。”西番莲不想把局面弄得太僵，选择了道歉。

“……算了，不关你的事。我这几天心情不太好。”过了一会儿，对方说话了。不知道为什么，即使是隔着屏幕，西番莲也能感觉出对方平静话语中所蕴涵的汹涌波涛。

“发生了什么事情？”西番莲小心翼翼地问。

“……没什么……真的。什么事情也没有……或许，生活一直就是如此琐碎，看不到尽头，就像已经写好的程序一样一天天地重复……从来如此，不知什么时候会改变……”屏幕上闪现出一些零碎不全的句子，与其

说是对方在解释，还不如说更像是梦呓，一连串的省略号远不能概括凌云竹内心的烦恼。

原来，即使是在游戏里有了神一样的权力，也仍然要在另一个世界里面对无穷的烦恼。西番莲心里充满了同情，但她不知道该说些什么。

时间慢慢过去了，西番莲迟疑着，说了一句“我要下线了。”

凌云竹没搭理她。

“谢谢你让我来你的世界看看。给你平添了许多麻烦，真的很过意不去。”

仍然没有回音。

西番莲叹息了一声，刚要退出游戏，想了想，又打出一行字：得到你慷慨的帮助，不胜感激。我想，其他人，如果知道是你在帮助他们，也一样会感谢你的。

“我帮了别人，那谁来帮我呢？”凌云竹忽然很没来由地问。

西番莲没法回答这个问题，也不知道自己能说些什么，她在网络游戏中感到了个人力量的渺小。如今她才知道，面前的这个“神”并不是万能的；凌云竹的苦恼，自己根本不懂，也无能为力。

算了吧，明天还要干活呢。西番莲敦促自己。

“跟你说了多少次了，不要用这么暖的色调，还有荫生植物的位置……要记住，客户需要整体的协调，而不是花红柳绿！”钟老板很干脆地评点西番莲的设计。西番莲恨得牙根直痒痒，但在老板和他旁边那位浓妆艳抹的金鱼眼妇人面前，还不得不赔上笑脸。

“不过钟先生”，金鱼眼妇人吐了一口烟，“这个设计已经很接近我的要求了。我愿意再加10万，要求工期缩短为10天。怎么样？”

钟老板几乎从凳子上蹦了起来，“柳太太，瞧您这话说的。柳先生的事不就是我的事，就是不加钱我也一准给您弄好。”

西番莲眼前一阵发黑。居然压缩到10天！这意味着剩下的5天内，自己和小廖得没日没夜地干活，连家都不能回。

回到坐位，小廖看见西番莲的脸色，问道：“怎么了？被枪毙了？”

“……倒没有。不过工期缩短为10天，客户多加了10万。”

随着“啪啪”一阵计算器响，小廖又探过头来，满脸兴奋，“一个人可以多拿两万四千多呀！”

西番莲懒洋洋地瞟了她一眼，“这意味着剩下的5天，我们除了吃饭就是干活……老钟那爱挑刺的禀性，你又不是不知……”

小廖只眨了眨眼，叹了口气，“就是不吃饭也要弄出来啊！一个人7万多，差不多两年的薪水。我正愁没钱买房，这回算是有着落啦。”

好一个要钱不要命的主。不过说到房子，西番莲也是心中一动。自己和男朋友年底也要登记了，手里的那叠纸厚点，选房子的余地也大些。豁出去了，这几天让男朋友送饭。

一个电话打过去，未曾想男朋友还在工地。这几天刚好也是工程收尾，得24小时留守。西番莲只听得目眦尽裂，这才知道什么叫“屋漏偏逢连夜雨”。男朋友待要解释，她已经“啪”地挂断了，然后气哼哼地坐到电脑前，噼呖啪啦地开始干活。小廖哪见过“死党”那么大火气，吓得缩回了坐位。

晚上，办公室门口忽然出现了一个头戴施工帽泥猴一样的人，手里提着保温瓶和大包小包——男朋友关心情切，竟从工地偷偷溜回家收拾西番莲的换洗衣服，弄好了饭菜热汤送来。这一幕只把小廖看得艳羡不已。吃饭时西番莲也不忘叫小廖过来一块喝汤，男朋友则随侍左右，全供差遣。钟老板什么时候见过自己办公室里出现这样的人物，待要发作，但见男朋友两条“玉溪”递过来，也只好睁一只眼闭一只眼。男朋友急匆匆消失在门外之后，一切照旧，该骂的骂，该忙的忙。

5天过去了，西番莲和小廖拼了小命，每天只能打个盹，还要不时忍受钟老板的百般责难，但总算合格交差。金鱼眼妇人满意地填了支票，老板也说话算话，即刻兑酬。两人在洗手间审视自己蓬头垢面的形象，唏嘘不已。

“你算好的啦……未来老公三餐全送，你发火他还赔笑脸。我有谁帮？饿了吃盒饭，冷了自己多加件衣服，挨骂了自己扛着……独在异乡，年年周而复始……累了，各人喝水，冷暖自知，咬咬牙，总能熬过去的……”小廖的感慨让西番莲心里打了个突。

这口气，怎么那么像凌云竹？

“你怎么了？这样看着我……”小廖对西番莲瞪圆的眼睛大惑不解。

“小廖！小莲，快出来！”洗手间外边，钟老板的大嗓门又吆喝起来。两人心里同时一激愣，忙不迭赶到钟老板的办公室。

“柳太太要的那份设计，壁画上带有诗句‘未曾出土便有节，纵使凌云仍虚心’的‘三竹掀涛图’，是谁想出来的创意？”钟老板的脸色看不出有任何的征兆，但这种脸色是最恐怖的——不知道接下来的是褒奖还是斥责，最让人心里琢磨不透。

小廖已经吓得脸色发白。这是她和西番莲合计之后弄的，而且曾一度为这个创意洋洋自得了好一阵子。西番莲看着小廖战栗的表情，再看看钟老板不阴不晴的脸色，咬咬牙，开口了，“创意是小廖想出来的，但是我主张用的。”她豁出去了。

“太棒了。你们俩的构思和用色真的是绝配！现在柳太太的朋友当中有人很喜欢这个设计，开出了20万的价码，两周内交货。不过你们这么辛苦……这样吧，先休息两天，然后再干活。记住，只有两天。报酬和柳太太的那笔业务相同，怎么样？”

钟老板的态度让西番莲和小廖先是大惊，然后大喜，再后是大怒。特别是小廖，她紧紧盯着钟老板，全身颤抖，泪珠在眼睛里直打转。西番莲用了很大的耐性才克制住，敷衍着答应了一声，扯着小廖离开了办公室。

两人回到洗手间，小廖一下抱住西番莲，哭了起来：“还把我们当不当人看啊……5天来我们累死累活，他只会骂，我们就只能忍着……现在居然要我们再熬上14天……1个月的活压缩到两周……我受够了，我真的受够了……我不想干了……”

“别难过，别难过”，西番莲拍着小廖的肩膀，不住安慰，心里也是

好一阵酸楚。"谁叫我们受雇于人呢。我陪着你，没事，难关总会过去的。"

过了好久，小廖的情绪总算稳定下来。她呆呆地看着洗手池上的盆栽，忽然阴阴地对西番莲说："莲莲，你说，凭什么他老钟一句话，就让咱们没日没夜地折腾自己？"

"小廖！你别，你别，你千万别这样。不要想歪了，千万不要。"西番莲大惊失色，用力抱住小廖的肩膀，语无伦次。"这就是工作。工作总得有劳累的时候，总得有不顺心的时候……做不下去就换个地方，千万不要耍什么坏心眼……"

被吓坏的却是小廖。面前的西番莲似乎受到了很大的惊吓，连眼睛里都渗出惶恐来。她急忙解释："莲莲，我……我只是发发牢骚……我要不想做了，也得把第二笔设计的报酬拿到了再说。你别那么紧张……是不是忙晕了，先回家歇歇再说……"

西番莲急促地喘息着，好一会才回过神来。

西番莲回到家，客厅里爸爸拿着当天的报纸，正对妈妈说："好家伙，本事真大，30台服务器全被黑了，华夏冥皇星公司损失可大了。"妈妈还没接上话茬，西番莲一把抢过老爷子手上的晚报——上面赫然写着"神秘黑客本事通天，《神怒》东南区30台服务器惨遭毒手"。正文介绍说，由于黑客入侵，《神怒》游戏30台服务器全部被黑，所有玩家资料被清空，运营商华夏冥皇星公司已经报警，警方迅速立案云云。让西番莲最震撼的是这样一段话："……事情发生于沪上3区服务器'圣火盆地'，当天晚上所有在洛里特山谷的玩家均莫名被踢出游戏。不少玩家尝试重新登录游戏，却发现服务器列表中已经没有'圣火盆地'。随后其他服务器在2分钟内全部被黑，包括储存玩家资料的3台信息备份服务器，所有数据均被清空……根据采访了解，由于《神怒》服务器内三大中立区之一的'洛里特山谷'长时间被不少高级别玩家占据，多数低级别玩家均有被无理刁难和PK的经历，而运营方华夏冥皇星公司管理不力，听任纵容导致恶行猖獗，因此本次事件极有可能是玩家挟私报复……"

"报应终于来了"，西番莲轻轻嘟哝了一句。

服务器恢复后，西番莲去过洛里特山谷，没能再见到凌云竹。当初自己发现能够到达山谷顶层的那条路，具体在哪棵树底下，自己也不记得了。她每棵树都试了一次，没用。

12月25号，小雪初停。西番莲新婚次日，在新装的电脑前登录游戏，和众多玩家一起参加游戏公司正在举行的圣诞礼包派送活动。

焰火、多彩的法术效果和欢呼声弥漫了整个祥和村落，到处都是欢声笑语，全然不见系统刚刚恢复时的清冷模样。西番莲信步游走于人丛之中，看着玩家们用祝词刷屏。正享受着节日的气氛，众多吉祥祝语中闪过一行突兀而熟悉的字："生命就是一条大河……"

西番莲楞了一秒钟，手忙脚乱地查找这句话是谁说的，但屏幕早刷过去几遍了。

屏幕中满是法师、术士、武士、商人……五颜六色的衣服，在焰火和法术效果下分外动人，仿佛每个玩家的脸上，都是满足而迷醉的表情。

《神怒》服务器已经恢复了，玩家恢复相应级别、钱财和装备的诉讼要求虽然没有实现，却并不妨碍游戏的受欢迎程度。洛里特山谷一如既往地充满了络绎不绝的行人，PK每天仍然存在。这种事也正在其他网络游戏的服务器中上演着，真是平常得不能再平常了。P

（全文完）

2005年游戏剧场最佳作品评选

HOT

2005年里，"游戏剧场"栏目共刊出游戏小说11篇，游戏散文8篇，它们分别如下。

游戏小说

英雄（2005年01期）游戏背景《英雄无敌Ⅳ》
遗失的丁丁（2005年02～03期）游戏背景网络游戏
洛玛旅馆（2005年04～05期）游戏背景《暗黑破坏神》
寻香（2005年06～08期）游戏背景《墨香》
锁妖塔（2005年09～10期）游戏背景《仙剑奇侠传》
羽夜（2005年13～14期）游戏背景《魔兽争霸》
千古风流人物（2005年17期、21期）游戏背景《星际争霸》与《魔兽争霸》
看不见的城市（2005年18期）游戏背景《仙境传说》
没有月亮的森林（2005年19～20期）游戏背景《魔兽争霸》
是男人就下一百层（2005年22期）游戏背景《是男人就下一百层》
永远的洛里特山谷（2005年23～24期）游戏背景虚拟的网络游戏《神怒》

游戏散文

简单的快乐（2005年02期）
心上流年——致永远的《最终幻想Ⅷ》（2005年03期）
穷人的游戏世界（2005年05期）
人到中年，人在网络游戏（2005年11期）
小雪（2005年11期）
邪恶的小镇与孤独的病院（2005年11期）
传奇姻缘（2005年16期）
游戏的现实与现实的游戏（2005年16期）

你最喜欢其中的哪一篇？你有权利为游戏小说和游戏散文各投上一颗星星。得到星星最多的文章将获得"2005年游戏剧场最佳作品"称号，作者因此将得到一定的奖励，而投票的你也将有机会获得精美的礼物。当然，发表意见比获得礼物更重要，不是吗？投票到春节前截止，别忘记了。**投票信箱linxiao@popsoft.com.cn，信寄北京市海淀区亮甲店恩济大厦5层林晓收，邮编100036。**2006年的游戏剧场不但依然有好看的游戏小说、优美的游戏心情散文，还将与网站合作，推出长篇的游戏小说，甚至考虑出单行本。这一切努力，都是为了让喜欢游戏小说的朋友们有更大的表现舞台，请大家多支持。

2005的游戏小说

■北京 林晓

主持“游戏剧场”栏目，似乎已很久。办公室常年恒定的温度与明亮的灯光，让人很容易就忘记时间的存在。“游戏剧场”是一个文学栏目，文学的功能之一是娱乐身心，和我们的游戏功能一致。游戏的丰富故事和广阔背景，又为文学的存在提供了养分。网络游戏，尤其是大型互动网络游戏的游戏世界，已变成越来越多玩家生活的一部分。从“模仿”生活到“就是”生活，游戏的发展不是让人瞠目结舌这么简单。戴上头盔进入真实度更高的游戏世界，也并非只是科幻小说中的玩笑。

建立在游戏基础上的游戏文学，在这种情况下该如何发展？我认为，它仍然是研究人反映人的文字——无论只是单纯地发展游戏中的故事，还是联系现实与游戏的对立融合关系，游戏文学必须带着文学的特征与游戏的面目。

游戏的种类太多了。如果把每个游戏比作一个世界，那么游戏小说在天马行空的世界里犹如天上繁星，数不胜数。因此，我愿意用更大的范围描述游戏小说，它包含一切幻想小说的类型：科幻的、奇幻的、童话的、恐怖的、探险的……所有飞扬的思绪，借着游戏精美画面和音乐，借着鼠标在屏幕上的滑动，在你的头脑中形成，然后用具体的文字描述出来。

这个过程很美。

回顾2005年国内游戏小说的情况。2005年正式出版的《九州幻想》杂志，要在九州设定上推出系列小说，再据此制作一个可媲美《魔兽世界》的东方奇幻网络游戏。《九州幻想》的资方之一是国内代理《魔兽世界》的九城，因此这样的计划不算天方夜谭。

树下野狐的《搜神记》也与网络游戏挂钩。畅销书排行榜上，《搜神记》有不错的销售成绩。九州系列的东方背景奇幻小说，也受到了读者的欢迎。中国原创幻想小说2005年席卷大江南北，乐观估计年底可达到上百个品种。这在前两年是无法想象的。

2006年的“游戏剧场”将继续致力于游戏文学的推广与创新工作。以往“游戏剧场”，限于篇幅，无法登载超过20 000字的游戏小说。2006年“游戏剧场”将在大众软件官方网站（www.popsoft.com.cn）上推出长篇连载，让喜欢游戏小说的读者过瘾。同时，“游戏剧场”还将与国内优秀的幻想文学网站合作，让更多人看到优秀的游戏小说，在合适的情况下会出版单行本。希望通过“游戏剧场”的努力，让游戏小说的作者和读者得到更多的实惠。下面就是“游戏剧场”栏目主持林晓与两家文学网站负责人的谈话，勾勒出2006年游戏小说的美好前景。

林晓：游戏小说在你们的网站上多吗？读者欢迎吗？

星空（“幻剑书盟”网站总经理）：就幻剑书盟（http://www.hjsm.net/，以下简称为“幻剑”）来看，游戏文学从数量和影响力来看，已经可以单独成为一个种类，读者很多。2005年11月，幻剑的《再生勇士》日点击量超过20万，创下建站以来历史最高记录，足见游戏文学在网络读者中的影响力。

楼兰雪（“龙的天空”网站站长）：作为最早的专业奇幻文学网站，龙的天空（www.dragonsky.net，以下简称为“龙空”）为幻想文学提供了很好的发展土壤。游戏小说有很强的幻想背景，情节曲折，可读性强，容易和游戏玩家产生共鸣，因此非常受读者欢迎。龙空上的《游戏狂想曲》《女娲界》《鹰翔》等游戏小说，总点击量都超过了百万。

林晓：在网上，游戏小说都有什么内容？读者评价如何？

星空：游戏小说多反映玩家在网络游戏中的感受，也包括对未来游戏发展的思考与想象。创作题材分成两类，一种是现在流行的游戏，比如《大话西游》、CS；一种只是借用网络游戏的社会、升级等系统做背景进行创作，以文字再现主角的成长过程。游戏小说文笔大多粗糙、出版者寥寥，跟这类作者普遍年龄偏小、缺乏生活体验和文笔稚嫩有关系。

林晓：如果是立意和文笔都优秀的游戏小说，应该很有市场吧？

楼兰雪：那是肯定的。2005年被称为中国奇幻元年。同样作为幻想文学类型的游戏小说，面临着很好的发展机会。不仅仅在网上，而且还会走下网络，变成实体书。在出版方面，龙空非常有经验，几年来出版了《狩魔道》《邪域龙神》《都市妖奇谈》等60多种简体书，以及150多种繁体书。好的游戏小说，是不会被埋没的。

林晓：“游戏剧场”栏目主要刊载短篇游戏小说，没有做过长篇游戏小说的网上推荐和线下出版，这方面希望能够和龙空、幻剑合作。

星空：希望合作愉快。2006年幻想文学的出版市场将延续2005年的认可和火爆，幻想题材会群体性热卖。游戏小说只要高质量，很容易脱颖而出。而且幻想小说作为网络文学的主流文学形式代表之一，得到了广大媒体的关注。

楼兰雪：为好书找读者，为读者找好书，是龙空永恒的宗旨。我们愿意为游戏小说的发展提供好的条件，希望尽快有优秀的作品产生。P

Suki有话说



首先，我要说“我Suki又回来了！”

呵呵，各位读者，从本期开始，就会由我来主持TOP TEN栏目了。为什么要说“又”哩？因为5年前，我才到大软的时候就曾经负责过TOP TEN，做第100期TOP TEN排行榜的情形至今仍历历在目。一人来高的百本“大软”静静地“坐”在身边、地下室走廊里的吊灯被风吹得左摇右晃，投下的灯光让我顾了这边就顾不到那边，办公室里就我一人在机器上噼呖啪啦地整理着资料……（“卡，卡！”导演一脸铁青，“不要篡改事实。灯光，场记准备，重拍”……）好吧，事实是，我兴高采烈地捧着那些杂志，乐呵呵地坐在自己位子上，周围不断传来同事们在游戏中发出的奇怪音乐声效……才到“大软”不久就能担任如此重要的工作，实乃我幸。

闲话少叙，如你所见，在栏目设定和风格上，我与温柔可爱可亲的林晓同学有着明显的区别。从此后，这里将会变成一个“战场”，编辑、读者、作者、玩家们会在这里展开唇枪舌战。新开“劈”的“XX有话说”将提供一个让大家各抒己见的场所，关注游戏，发出属于自己的声音。欢迎各位前来拜访。**来客请敲：suki@popsoft.com.cn的门，并出示你的名片：“读者有话说”“作者有话说”“玩家有话说”；亦可直接将来信寄至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036，收件人Suki。**关于游戏，你有何高见？我们洗耳恭听。

编辑有话说

辰：

老游戏就是好！

本大人是本月的榜主，主持聊天室的全面工作，生杀大权都在我手。顺我者昌，逆我者亡！我说煤球是白的，你们要说刚下雪！哼，近日，我夜观龙虎榜，发现榜上还是老游戏一统江山，故此本大人颇有感悟，“老游戏就是好，就是好，就是好~~~”



读者 匣百：完全拥护辰大人的英明理论。老游戏真正体现出了它的游戏性，老游戏完全不是靠图像取胜，就一个字“耐玩”。

辰：说得好！有奖！林晓姐姐打赏！

读者 CX：老游戏多了，现在能玩的剩下几个……

辰：不许他说了，Suki快把他轰至磕！

读者 小可：辰大人，小可有一事不明，还望告知。游戏者，多老为老也？一年？两年？还是上个世纪的？望大人划下个道道，我等也好随声附和，万一我等所说游戏不算老游戏岂不尴尬！

辰：尔等顽劣之徒，名为请教，实为挑衅。还什么划下个道道，大人我说谁老，谁就老！大人我就是个道道！老游戏就是好，好的就是老游戏！

读者有话说

玩家 英雄不是我：老游戏就是好，通宵达旦感情深，体积小巧配置低，不重形式重内容，玩了一遍又一遍，游戏大旗代代传！

辰：好啊，好啊！真是话不说不明，理不辩不清。老游戏真王道也，哈哈！

玩家有话说

作者 楞小子：谁说老游戏声、光、色效不好？在当年还算新游戏的时候，这些老游戏也是声、光、色效俱佳！现在看着好玩的老游戏当年就好玩，如今好玩的游戏以后成了老游戏也好玩。时间越久，好玩的老游戏也越多，好玩老游戏好！

辰：Suki，Suki（还在轰），这个人到底是向着我还是反对我？

作者有话说

游戏的王道

■晶合实验室 辰

中国人是自古就讲究王道，反对霸道的。那么什么叫王道呢？简而言之就是以德服人。那么霸道呢？就是以力压人。不过这两者也不是绝对对立的。礼乐上说，征伐自天子出，称为“王”；诸侯结盟讨伐背叛的封国以维护王室，则称为“霸”。荀子更是主张“王霸兼用”。实际上中国历代王朝基本上均是以霸道得天下，再以王道制天下。

可能大家看到这里就要说了，你不评榜，竟说这些废话干什么？其实我首先就是想说明自己这次榜评将以理服人，而不是靠“大众软件榜评人”的身份来强推自己的喜好。其次，我要说的是，游戏排行榜同样也是王道行天下，霸道呈一时。要说明这个问题，我们首先要搞清楚游戏的王道和霸道又是什么呢？我觉得游戏的王道就是指游戏最根本的可玩性和文化内涵，以及长期的后续服务。游戏的霸道则是指专以声、光、色、效，市场炒作等取胜的行为。

再观本期TOP TEN，无论是网络游戏还是单机游戏，排名在前的几无一款2005年的作品，只有《魔兽世界》勉强擦边（在中国是2005年运营的）。特别是单机游戏的前两名，还是上世纪的《星际争霸》和《仙剑奇侠传》。这两款看似落伍的作品，长期据守排行榜上，一直备受争议。网络游戏榜上其实也是新作乏力，主力军团仍以2003年为主，且这些作品基本上都不是3D图像，技术上也没什么优势可言。但是按照王道的法则，我们不难看出，这些游戏能长期据守在排行榜上，关键就是它们都体现出了“王道”。特别要说明的就是唯一一款2005年上市的作品——《魔兽世界》。2005年网游市场可以说“魔兽一出谁与争锋”，但是《魔兽世界》并不是因为新的优势而取得第一的成绩。“魔兽”充分体现了霸道得天下，王道制天下的基本理念。《魔兽世界》上市之前人们议论纷纷，可以说在欧美网游尚没有在中国取得成功的情况下，连本人也是满怀疑惑。上市伊始，果然是画面精美，程序流畅，设定合理，再加上与可口可乐的全面合作，暴了个满堂彩。但是这些并未使我消除全部的疑惑，因为这些真如过眼烟云，常见常新。待副本出现，连我这样顽固的网游反对派也不得不承认了《魔兽世界》的王者地位。我们说《魔兽世界》的王位靠的是副本和公会，而不是单纯的技术和市场。技术创新和市场炒作只能起到一时吸引关注的作用，只要资金充足，一时之间以霸道得天下并不是难事。金山公司可说是这方面的强手，每款产品的上市可说都是轰轰烈烈。像当初的《封神榜》，广告一直贴到了我家的电梯里，但是真正长期在排行榜上领先的却是《剑侠情缘网络版》。为什么？因为只有“剑侠”才有王者之气，行王者之道的游戏作品。“剑侠”所特有的，经过长期积淀的，饱含爱国主义的武侠内涵，是独此一份的。金山又能把本土原创的优势发挥到后续服务中去，自然是王道行天下了。最后再说一句单机榜单。10款上榜游戏，9款都出自两个公司——Blizzard和大宇。真是中外两巨头瓜分一个排行榜。都说暴雪出品必属精品，原因何在呢？其实原因就在于，他们懂得并能有效地在游戏中体现出王道，而不是一门心思地追求霸道。特举两个明显的例子：一是《暗黑破坏神Ⅱ》。当年刚见到它时觉得和其一代在图像上并无大的突破，与当时其他游戏相比也未见高明多少，但细致玩起来就果然与众不同，而且玩过之后还想再玩。还有就是当年上海软星的制作人在介绍“仙剑”系列的续篇时，给我印象最深的就是不厌其烦地给我讲“仙剑”的“世界观”，以及他们是如何延续，如何处理的。当时我很搞不懂，一般的游戏公司都是大谈他们的声效技术，画面水平，只有大宇的人给我讲这些“空”话。今天看到这张仙剑“四世同堂”的排行榜，我被折服得五体投地了。

以上所说王道也好，霸道也罢，只是轻描淡写胡乱一评，不过是些笑谈。本人只是想说，如今的游戏业显得过于浮躁，从业者往往想的是如何靠一两个小噱头，赚个钵溢盆满。这其实连霸道都算不上，靠诡计行天下，早晚要应“周郎妙计安天下，赔了夫人又折兵”的名言。

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1410	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 剑侠情缘网络版	1179	西山居	2003年	金山公司	↑
3. 梦幻西游	1165	网易	2003年	网易	↓
4. 泡泡堂	935	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
5. 天堂II	913	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
6. 大话西游II	893	网易	2002年	网易	↓
7. 魔力宝贝	787	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
8. 轩辕II——飞天历险	783	大宇	2005年	网星	↑
9. 天骄II	681	目标在线	2005年	目标在线	↑
10. A3	574	Actoz	2003年	京东方互通科技	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1. 星际争霸	1531	Blizzard	1998年	9.2	↑
2. 仙剑奇侠传	1426	大宇	1995年	8.6	↓
3. 仙剑奇侠传三	1372	大宇	2003年	7.8	○
4. 轩辕剑叁外传——天之痕	1168	大宇	2000年	8.2	↑
5. 暗黑破坏神II——毁灭之王	1005	Blizzard	2001年	8.9	○
6. 魔兽争霸III——冰封王座	951	Blizzard	2003年	8.5	○
7. 仙剑奇侠传二	891	大宇	2003年	7.1	↑
8. 轩辕剑外传——苍之涛	775	大宇	2004年	7.8	↑
9. 半条命——反恐精英	762	Sierra	2001年	8.8	↑
10. 新仙剑奇侠传	552	大宇	2001年	7.9	↑



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
半条命——反恐精英	
魔兽争霸III——冰封王座	
剑侠情缘OnlineII	
梦幻西游	
QQ幻想	
劲乐团	
泡泡堂	
冒险岛	
传奇3	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）成都天府网点——地平线、超霸网络，成都同创网吧、成都骄子之家网吧，上海叮网吧（居民区），郑州紫葡萄网吧、郑州环宇网吧、郑州好时光网吧，西安天想网吧；

（100～300台电脑之间规模）上海杰毅网吧，上海东方网点政立店、国权店，西安市雁塔路网际快车网吧、西安市新视觉网吧、西安红树林（交大分店）网吧，上海极点网吧，北京网上游网络沙龙；

（301～600台电脑之间规模）西安小蚂蚁网络连锁丈八北路店、西安市红树林网吧连锁，郑州博文网络家园，上海东方网点曹杨店。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票，**移动用户发送至629903、联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN
零售价：¥6.80元
邮发代号：82-726